PC SOLUCES

NUMÉRO 48 - Janvier-février 2003

8 SOLUTIONS COMPLÈTES

- NEVERWINTER NIGHTS 2e partie
- ROBIN HOOD : LA LÉGENDE DE SHERWOOD
- THE THING
- PRISONER OF WAR
- LES SIMS : ENTRE CHIENS ET CHATS

HITMAN II

Devenez l'assassin ultime

HARRY POTTER ET LA CHAMBRE DES SECRETS

Elle n'en aura plus pour vous

MAFIA

Comment devenir le parrain

+ DES DIZAINES DE CODES ET ASTUCES

CYBER PRESS PUBLISHING

T 03300 - 48 - F: 6,00 € - RD

Europe 2

un MAXX de tubes

Sous réserve des autorisations juridiques

POUR LA PREMIÈRE FOIS TOUS LES TUBES DU MOMENT SUR UN MÊME ALBUM

LAS KETCHUP • CÉLINE DION • OPHÉLIE WINTER • NATASHA ST-PIER • BRANDY
ANASTACIA • DAVID GUETTA • JENNIFER LOPEZ • UMBERTO TOZZI & LENA KA...

DÉJÀ DANS LES BACS

lagardere active

SMM
Sony Music Media

WEA
WARNER STRATEGIC MARKETING FRANCE

Toutes les fréquences Europe 2 sur le 0892 704 804 (0,34€ mn) et europe2.fr

PC SOLUCES

Publié par Cyber Press Publishing S.A.
Capital Social : 2 375 584 €
6, boulevard du Général Leclerc
92115 Clichy Cedex
Standard : 01 41 06 44 33
FAX : 01 41 06 44 48

Président du conseil d'administration,
Directeur de la Publication :
Marc ANDERSEN (mandersen@loisir.net)
Directeur Général :
Christian LEVENEUR
(cleveneur@loisir.net)
Directeur des Rédactions :
Gilles HEYLEN (gheylen@loisir.net)

Rédaction
Rédacteur en Chef :
Alain MILLY (amilly@loisir.net)
Chefs de rubrique
Emmanuel VILLALBA (evillalba@loisir.net)
Simon MOHAMEDALY
(smohamedaly@loisir.net)
Rédacteurs :
Christophe LEMONNIER
(clemonnier@loisir.net)
Jean-Jacques BENZONI (jjean-jacques@loisir.net)
Daniel MOHAMEDALY (dmohamedaly@loisir.net)
Sébastien
HERBILLON(sherbillon@loisir.net)
Stéphane MARIN (smarin@loisir.net)
Secrétaire générale de rédaction :
Catherine MONTAGNON
(cmontagnon@loisir.net)
Secrétaires de rédaction :
Louis BERG, Catherine PRIMARD,
Anne VINCENT
Secrétaire de rédaction technique :
Richard EL MESTIRI (elmestiri@loisir.net)
Maquettistes : Sophie MATHIEU, Sylvie
DUPUY, Lucile SAUSSEY,
Couverture : Richard EL MESTIRI
Maquette promotion : Laura LIARD
Illustration de Couverture :
Warcraft III © 2002 Blizzard

Administration
Directrice Administrative et Financière :
Sonia TUOVIC' (stuovic@loisir.net)
Contrôleur de gestion :
François-Xavier CHAPELLE
(fxchapelle@loisir.net)
Directrice Commerciale et Marketing :
Isabelle WEILL (iweill@loisir.net)
tél. : 01 41 06 44 45
Assistante Marketing :
Doriane LEROY (dleroy@loisir.net)
Directeur du Marketin Direct
Herbé PEPIN (hpepin@loisir.net)
Responsable Abonnements :
Christophe BASSET (cbasset@loisir.net)
Directeur de la Fabrication :
Alain PINEL (apinel@loisir.net)
Chef de Fabrication :
Philippe PERROT (pperrot@loisir.net)

Ventes au numéro
Chef des Ventes :
Sylvain BERNARD (vente@loisir.net)
tél : 01 41 0 644 40
Service des Ventes : PROMEVENTE
n° vert : 0 800 19 84 57
(dépositaire et diffuseurs de presse)

ANCIENS NUMÉROS
anciens numéros PC Soluces
B601 - 60732 Sainte-Geneviève Cedex

N° Indigo 0 825 001 707

E-mail : abonnement@loisir.net
Abonnement en Suisse :
Edigroup S.A., case postale 393, 1293 Chêne Bourg.
tél. : 022/348 44 28
Abonnement en Belgique :
Tondeur S.A., 9 Av. Van Kalkenlaan, 1070 Bruxelles. tél. : 02 555 02 17
Tarif d'abonnements et de réassort pour les autres pays : nous consulter.

RÉGIE PUBLICITAIRE
Média Obs
44, rue Notre-Dame-des-Victoires
75002 Paris
Tél : 01 44 88 97 70
Fax : 01 44 88 97 79
directeur général : Corinne Rougé (93 73)
assistée de : Marie-Noëlle Maggi (93 70)
directeur de publicité : Fabrice Régy (89 12)
chefs de publicité : Isaac Elmosnino (97 52),
Ilan Bittan (97 76)
studio : Elsa Clouet (93 79),
Catherine Erard (89 26)

Photogravure : Quadratin (75 Paris)
Imprimé en France : (Printed in France)
Brodard Graphique, Coulommiers (77120)
Distribution : Transport Presse

Cyber Press Publishing

PC SOLUCES - PLAYMAG - LA BIBLE DES SECRETS - PC COLLECTOR - IDÉAL PC - TIPS COLLECTOR - BEST OF PC - ASTUCES MANIA - SPÉCIAL GAME BOY - CINÉ LIVE - DVD LIVE - KIDS'MANIA -TOM & JERRY - BUGS BUNNY JEUX - MAXI TOONS - TITI ET GROSMINET

Dépôt légal à parution
Commission paritaire N° 1003K76997
N° ISSN: 1269-2921

ÉDITO

Alors que ce mois de décembre devrait être fait de réjouissances, nos pensées sont attristées par le décès de notre ami François BALDJIAN. François était rédacteur à PC Soluces avant de rejoindre Jeff sur iDÉAL PC et Yann sur DVD Live.

Nous nous souviendrons de ta bonne humeur permanente, cela même pendant les durs moments que tu as traversés, ainsi que de ton rire inégalable qui résonne encore dans nos couloirs.

Ce numéro t'est dédié, François, et nous comptons sur toi pour expliquer aux anges ce qu'est un PC et, surtout, comment ça fonctionne, car visiblement leur programme de "retour au ciel" est buggé !

La Rédac

SOMMAIRE

Guides et Solutions

Hitman 2	page 4
Mafia	page 22
The Thing	page 32
Robin Hood, la légende de Sherwood	page 42
Neverwinter Nights 2e partie	page 80
Les Sims : entre chiens et chats	page 92
Harry Potter et la Chambre des Secrets	page 98
Prisoner Of War	page 128
Triche Trash	page 140

Commande anciens numéros pages 126 et 127

infos, trucs et astuces
08 92 68 14 16
3615 PCSOLUCES
0,34€/mn

DOSSIER RÉALISÉ PAR
Simon (smohamedely@loisir.net)

HITMAN 2 SILENT ASSASSIN

Alors que vous pensiez trouver la paix de l'esprit en vous réfugiant dans un monastère, le passé finit par vous rattraper. Votre ami, le père Vittorio, a été enlevé par des inconnus qui demandent une forte rançon en échange de sa libération. Vous n'avez donc pas le choix et le temps vous est compté. Pour réunir une telle somme, vous devez revêtir votre costume de tueur à gages et accomplir divers contrats qui vous mèneront en Sicile, à Saint-Pétersbourg, au Japon, en Malaisie, au Nuristan et en Inde. Ces localisations vous permettront de collecter de l'argent et des informations sur le lieu de détention du prêtre. Maintenant, priez pour vos âmes, pauvres mortels, car il ne faut jamais réveiller l'eau qui dort. Les malfrats qui ont commis ce crime vont l'apprendre à leurs dépens !

Éditeur : Eidos

Genre : B

Texte : Français

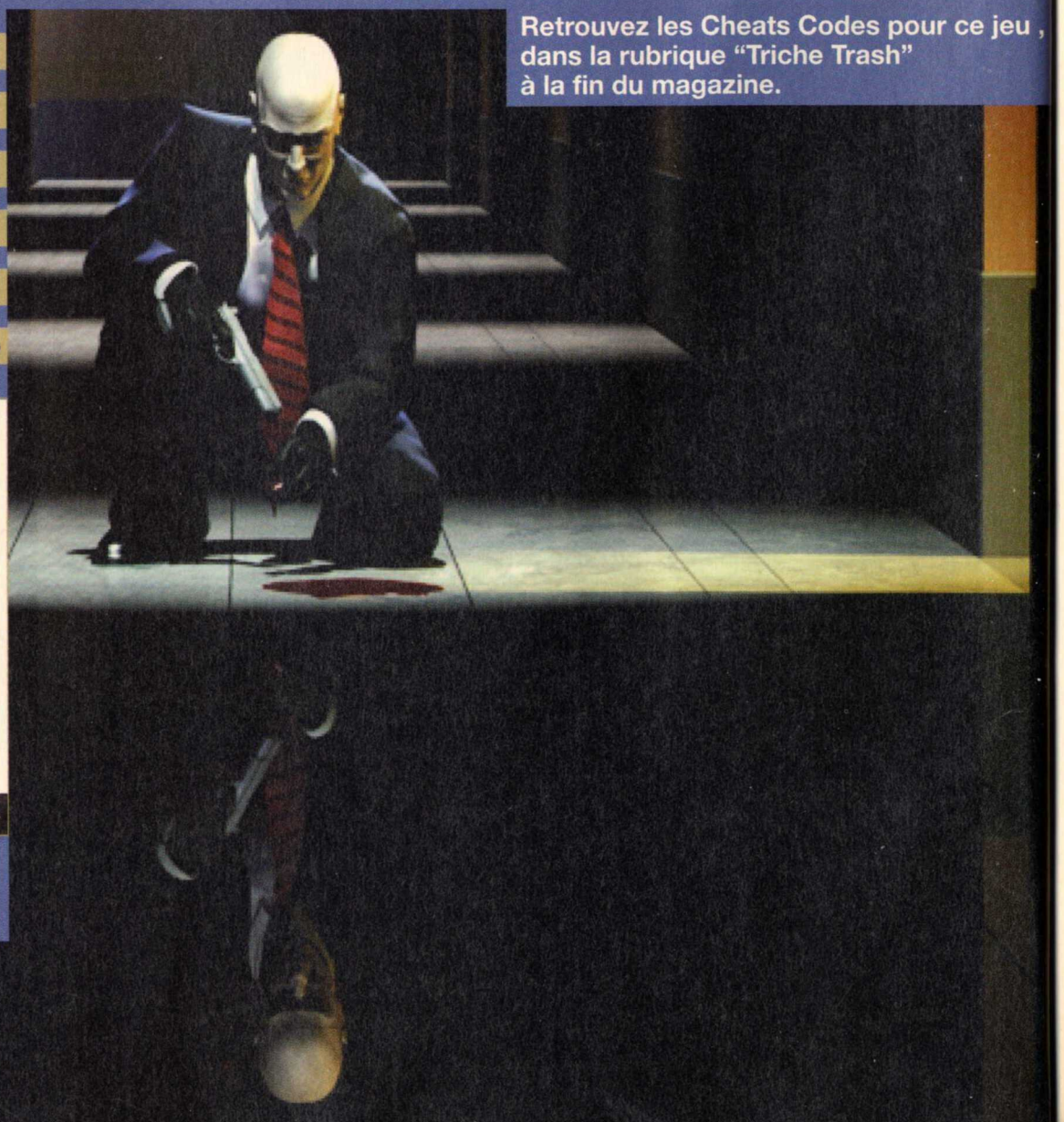
Voix : Françaises

Sortie : Septembre 2002

Config. mini : PIII 733, 256 Mo

Public Adulte DÉCONSEILLÉ aux moins de 16 ANS

Retrouvez les Cheats Codes pour ce jeu, dans la rubrique "Triche Trash" à la fin du magazine.



LE SANCTUAIRE DE GONTRANNO

OBJECTIFS

- **Aller au confessionnal**
- **Trouver un paquet**
- **Se rendre à l'abri de jardin**

Durant ces dernières années de retraite anticipée, vous avez trouvé la paix et la sérénité dans un monastère en Sicile, loin des regards indiscrets. Le père Vittorio vous a accueilli à bras ouverts sans vous poser de questions sur votre passé. Vous avez décidé de passer vos longues journées à entretenir le jardin du monastère...

Vous commencez cette belle journée dans l'abri de jardin, où vous habitez. Ouvrez la porte sur la gauche et sortez parler au père Vittorio. Votre ami vous donne rendez-vous au confessionnal de l'église, à midi. En attendant, suivez les conseils affichés en bas de l'écran pour vous familiariser avec les mouvements de base de votre personnage. Ce petit entraînement va vous apprendre à regarder par la serrure d'une porte, à l'ouvrir, à vous accroupir, à monter à l'échelle et à courir. Lorsque vous avez terminé cette phase initiatique, quittez les ruines par où vous êtes entré.

Voici le confessionnal !

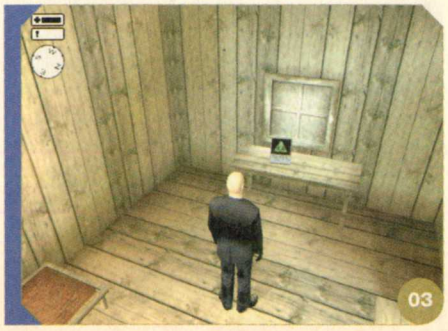
Les douze coups de midi vont retentir. Il est temps d'aller au confessionnal pour vous entretenir avec le père Vittorio. Sur la droite, vous avez accès à une porte qui mène à l'église : ouvrez-la et parcourez le couloir jusqu'à apercevoir, au nord, un long escalier. Maintenant, montez les marches et retournez-vous pour voir le confessionnal au fond de la salle. Entrez-y et conversez avec le prêtre.

Juste après l'enlèvement du père Vittorio, sortez du confessionnal et passez par la porte de gauche. Dans la pièce voisine, n'empruntez pas l'escalier, mais franchissez plutôt une deuxième porte, toujours sur la gauche. Tournez ensuite à droite et courez droit devant pour franchir une troisième porte. Vous voilà à l'extérieur de l'église. À quelques mètres de votre position, vous pouvez apercevoir **un paquet** sur le sol : allez le ramasser pour connaître les exigences et l'identité du kidnappeur. La rançon demandée par le ravisseur est colossale. Hélas, votre passé vous a rattrapé. Alors que vous pensiez pouvoir finir vos jours en toute quiétude, les circonstances vous obligent à reprendre les armes. Il n'y a plus de temps à perdre ! La vie de votre ami est en danger. Retournez à l'abri de jardin (votre point de départ). Pour cela, utilisez la carte pour vous retrouver facilement (le lieu est indiqué en rouge, direction nord-est).

Après avoir kidnappé le prêtre, les ravisseurs vous ont laissé un paquet.

La scène cinématique achevée, vous voilà dans la peau de l'agent 47, le tueur à gages le plus redouté dans la profession. En vous référant à votre carte, rendez-vous à l'emplacement indiqué par un point d'exclamation au sud-est. Une fois devant la porte de la cabane, crochetez la serrure et entrez. Vous êtes à l'intérieur d'une armurerie. C'est à cet endroit que toutes les armes rapportées de vos missions sont rangées pour vos futurs besoins. Récupérez **des munitions pour votre Silverballer 0.45** et **des jumelles** sur les différentes tables. Sur l'un des panneaux accrochés au mur près de la porte d'entrée, **collectez un sédatif et une corde à piano**.

À présent, sortez de l'armurerie et, si vous le souhaitez, allez vous entraîner sur l'épouvantail qui est dans la cour, à quelques mètres de votre position. Vous pouvez ainsi vous familiariser avec la corde à piano et les pistolets Silverballer 0.45. Lorsque vous avez terminé votre phase d'entraînement, retournez dans l'abri de jardin et consultez votre ordinateur portable pour entamer votre première mission.



En consultant votre ordinateur, vous obtenez vos objectifs de mission.

ANATHEME

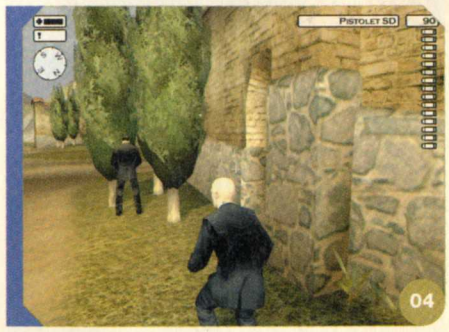
Diana, votre agent de contact, vous a fourni les éléments nécessaires pour trouver la villa de Don Guiseppe Gulliano. Le père Vittorio y est retenu prisonnier dans une cave au sous-sol. Tout le périmètre est sécurisé par la présence d'un bon nombre de gardes du corps et, au moindre geste suspect, l'alerte sera donnée !

OBJECTIFS :

- **Éliminer Don Guiseppe Gulliano**
- **Trouver la clef de la cellule de Vittorio**
- **Délivrer Vittorio au sous-sol**
- **Prendre la fuite**

ÉQUIPEMENT	OBJETS
Ballers	Jumelles
Pistolet SD	Rossignol
Corde à piano	
Sédatif	

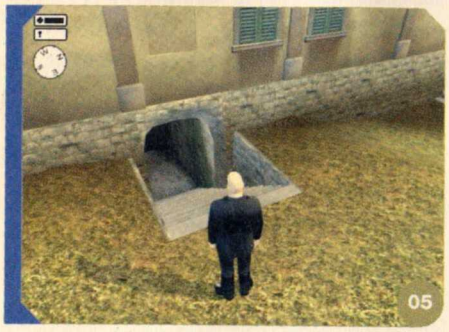
Pour commencer, **armez-vous du pistolet SD** puis, sans perdre de temps, dévalez la montagne en courant à l'ouest, en direction de l'une des portes d'entrée de la villa. Une fois sur place, regardez par le trou de la serrure. Derrière la porte, il y a un garde en faction. Au bout de quelques secondes, il sortira par cette porte. Dès que vous le voyez avancer dans votre direction, allez vite vous cacher sur le pan de mur à droite. Attendez qu'il vous tourne le dos pour lui coller une balle dans la tête.



Débarrassez-vous de ce garde dès qu'il vous tourne le dos.

Lorsqu'il s'écroule à terre, ramassez son arme (**un pistolet 9 mm**) et enfilez ses vêtements. Cela fait, replacez votre pistolet silencieux dans votre étui. Maintenant, franchissez la porte et, en marchant, dirigez-vous au nord. À une cinquantaine de mètres de votre position, vous pouvez apercevoir au loin un garde, de dos. Pendant votre parcours, vous remarquerez également sur la gauche un escalier qui mène au sous-sol de la villa. Descendez ces marches et ouvrez la porte du sous-sol. Dans le couloir, tournez-vous à droite pour faire face à une porte blindée. En essayant de l'ouvrir, vous consta-

terez qu'elle est fermée, mais c'est derrière cette porte que le père Vittorio est retenu prisonnier. Pour l'heure, vous ne possédez pas la clé de sa cellule.



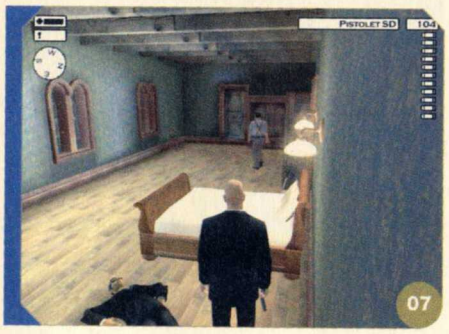
Empruntez cet escalier pour atteindre le sous-sol de la villa.

Poursuivez alors votre chemin jusqu'au bout du couloir et montez par l'escalier au sud. Vous allez vous retrouver dans une cuisine. Avant de passer la porte sur la droite, regardez par le trou de la serrure afin de vérifier la présence d'un ennemi. Si vous en voyez un, descendez par l'escalier en attendant que ce sbire fasse sa ronde. Franchissez ensuite la porte. En continuant tout droit, franchissez une deuxième, une troisième et une quatrième porte. Lorsque vous atteignez la pièce où se trouve un nouvel escalier, sortez votre pistolet SD, montez lentement les marches et, à l'étage supérieur, abattez rapidement le garde présent avant qu'il ait le temps de dégainer.

Abattez ce garde en restant sur les marches de l'escalier.

Maintenant, approchez-vous du cadavre et, sans perdre de temps, sélectionnez votre carte du terrain. Sur celle-ci, Don Guiseppe Gulliano est représenté par un point rouge. Votre cible peut se trouver soit sur le balcon de sa chambre (Boss bedroom balcony), soit dans son bureau (Boss Office). Dans le deuxième cas de figure, allez cacher le corps du garde dans la chambre de Guiseppe Gulliano, au fond de la pièce, derrière le lit près des fauteuils. Cette tâche effectuée, attendez patiemment le retour de Guiseppe dans sa chambre, pour l'abattre froidement par-derrière.

Si, maintenant, votre cible gambade sur le balcon, rendez-vous sur place et débarrassez-vous de lui avec votre silencieux, avant de traîner son corps dans la chambre. Récupérez sur son cadavre **un revolver** et **la clé de la cellule de Vittorio**. À présent, replacez votre arme dans votre étui et quittez la chambre. Si vous avez suivi le cheminement décrit ci-dessus à la lettre et sans perdre de temps, vous ne devriez pas tarder à voir arriver une domestique avec un bouquet de fleurs à la main. Laissez-la entrer par la porte à droite et attendez qu'elle revienne et descende par l'escalier. Une fois qu'elle est partie, sortez votre pistolet SD et ouvrez la porte à droite pour abattre tout de suite le garde en faction dans le couloir.



Voici Don Guiseppe Gulliano.

Cela fait, passez par la porte qui vous fait face à l'est et, dans la salle voisine, attendez l'arrivée d'un ennemi qui a les manches retroussées. Lorsqu'il est dans votre ligne de mire, liquidez-le. Faites de même avec l'individu qui porte un jean. Cette opération accomplie, sortez de ce bureau par la porte à l'est, côté gauche. Passez sur la planche de bois puis, une fois sur le toit, dirigez-vous au bord des tuiles au nord pour trouver une échelle. Rendez-vous en contrebas et passez par la porte à l'est. Maintenant, partez au sud pour retourner au sous-sol de la villa. Durant votre trajet, restez bien à distance du garde sur la droite pour qu'il ne puisse pas signaler votre présence. Aidez-vous de la carte pour refaire le cheminement jusqu'à la cellule de la cave.

En atteignant votre destination, utilisez la clé que vous avez trouvée sur le corps de Guiseppe Gulliano pour ouvrir la porte blindée. Pénétrez alors dans la cellule. Enfer et damnation, elle est vide ! Diana vous apprend que votre ami a été emmené ailleurs ! Il n'y a plus rien à faire ici. Il faut maintenant trouver un moyen pour vous enfuir. Quittez le sous-sol par l'entrée par laquelle vous êtes arrivé, poursuivez votre chemin au sud et entrez dans le garage par la porte à droite. Sur place, ramassez le fusil R93 et utilisez les clés de voiture sur le véhicule pour vous enfuir.

Cet homme détient les clés de la voiture qui vous permet de vous enfuir.

Servez-vous de ce bolide pour prendre la fuite !

SAINT-PÉTERSBOURG

Vous êtes de retour à l'armurerie. Quittez les lieux et rendez-vous à l'abri de jardin pour consulter votre ordinateur portable. Une nouvelle mission vous attend à Saint-Pétersbourg.

Cette mission requiert vos talents de sniper. Vous devez éliminer un général du KGB lors d'une réunion qui doit avoir lieu à Saint-Pétersbourg.

OBJECTIFS :

- **Éliminer le général lors de la réunion**
- **Personne d'autre présent à cette réunion ne doit être blessé**
- **Regagner le métro pour vous échapper**

ÉQUIPEMENT	OBJETS
Pistolet SD	Jumelles
Corde à piano	Rossignol

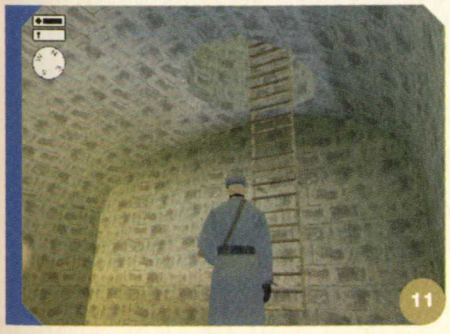
Avant de partir en mission, on vous propose de sélectionner votre équipement. Armez-vous d'un pistolet SD. Par la suite, vous aurez l'occasion d'ajouter de nouvelles armes à votre arsenal, lorsque vous arriverez à Saint-Pétersbourg. Il est donc inutile de vous encombrer davantage.

Les minutes vous sont comptées, ne gaspillez pas votre temps ! À votre arrivée sur le quai du métro, dirigez-vous au nord jusqu'aux casiers. Placez-vous ensuite face au n° 137 et crochetez la serrure. Avant de regarder le contenu, jetez un coup d'œil derrière vous afin de vous assurer que personne ne vous espionne. Vous trouverez dans le casier **un fusil SVD, un pistolet**

9 mm, des munitions, une corde à piano et des lunettes à vision nocturne. Laissez le pistolet en place et récupérez le reste de l'armement sans vous faire voir. Cette opération accomplie, courez rapidement au sud-sud-ouest pour atteindre le grand escalier qui mène à un étage supérieur. Durant votre parcours, cachez-vous derrière les différents piliers pour que les deux civils qui rôdent aux alentours ne puissent pas vous repérer. Vous pouvez également vous aider de la carte du terrain pour connaître les déplacements de vos ennemis.

Cachez-vous derrière les piliers pour ne pas vous faire repérer.

Après avoir gravi les marches, longez le couloir, montez par l'escalator et empruntez l'escalier qui descend, tout de suite sur la gauche. Deux soldats sont en faction dans la salle voisine : armez-vous du pistolet et abattez-les d'une balle dans la tête ! Cela fait, récupérez les vêtements de l'une de vos victimes et rendez-vous dans la pièce voisine en franchissant la porte. Approchez-vous maintenant de la porte suivante et crochetez sa serrure. Traversez le passage et parcourez le tunnel jusqu'au bout. Vous vous retrouvez dans les égouts. Prenez sur la gauche et franchissez la passerelle à droite. Poursuivez votre chemin par l'ouest pour emprunter, enfin, le premier passage que vous apercevez à droite.



Empruntez cette échelle pour sortir des égouts.

Une fois que vous avez longé le tunnel, utilisez l'échelle pour monter et vous retrouver à l'extérieur. Cela fait, rendez-vous à l'ouest et, à l'angle du bâtiment, tournez à droite et approchez-vous des caisses de bois. Au loin, vous devriez apercevoir une patrouille composée de deux soldats. Attendez qu'elle fasse sa ronde puis, lorsque le champ est libre, courez au nord et entrez par la porte de l'immeuble. Lorsque vous êtes à l'intérieur du bâtiment, courez droit devant et descendez par l'escalier sur la droite. À présent, continuez votre parcours en montant un à un les étages. Vous atteignez enfin une échelle ! Après l'avoir montée, vous vous retrouvez au grenier. Dirigez-vous vers l'est et, en descendant par l'escalier, abattez la sentinelle présente. Cette tâche effectuée, crochetez la serrure de la porte à droite, entrez dans la pièce et passez par la porte qui vous fait face.

C'est dans le bâtiment au nord que vous devez prendre position.

Vous aboutissez dans une chambre avec une fenêtre ouverte. Approchez-vous de celle-ci et utilisez le zoom de la lunette de visée de votre fusil SVD. Dans le bâtiment d'en face, quatre généraux sont en pleine réunion ! Vous avez besoin d'informations supplémentaires pour connaître la cible exacte à neutraliser. Lorsque Diana vous donne les indices manquants, abattez le militaire qui est assis de profil près de la fenêtre (indices : il est en uniforme, il est chauve, droitier et il boit). Ne manquez pas votre cible et, surtout, ne touchez pas aux autres membres de la réunion.

Voici votre cible... Ne la ratez pas !

Votre objectif atteint, l'alerte va être donnée. Rebroussez chemin jusqu'à l'entrée du bâtiment par laquelle vous êtes arrivé. Ensuite, courez plein sud et repassez par les caisses de bois pour, ensuite, descendre par les égouts. À présent, faites le cheminement inverse pour retourner dans le métro et, lorsque vous atteignez votre destination, approchez-vous du wagon pour quitter les lieux.

RENCONTRE DANS LE PARC KIROV

Votre mission suivante vous emmène une fois de plus à Saint-Pétersbourg. Vous devez abattre deux hommes dont les investigations risquent de nuire à votre client. Débarrassez-vous du général Makaron et de son ami de la mafia, Igor Kubasko.

OBJECTIFS :

- **Éliminer le général lors de la réunion**
- **Ne blesser personne d'autre à cette réunion**
- **Regagner le métro pour vous échapper**

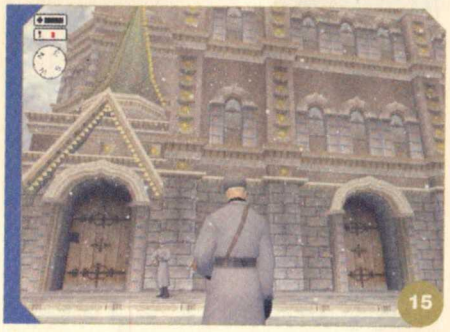
ÉQUIPEMENT	OBJETS
Pistolet SD	Jumelles
Corde à piano	Rossignol

Une fois de plus, le temps vous est compté. Tout d'abord, courez rapidement en direction du nord-ouest vers les conteneurs à déchets. Cachez-vous derrière ces fûts : vous trouverez les armements adéquats à votre mission (**fusil SVD, pistolet SD, munitions et bombes**). Ramassez le pistolet, les munitions et les deux bombes. Cela fait, attendez de voir un garde arrivant du côté sud et, dès qu'il vous tourne le dos, abattez-le d'une balle dans la tête. Cette action accomplie, traînez son corps à proximité des bennes et subtilisez ses vêtements. Sous l'apparence d'un soldat russe, vous attirerez moins l'attention de vos ennemis.

Ramassez votre équipement derrière les conteneurs à déchets.

Maintenant, récupérez le fusil SVD et courez vers l'est, en direction de la bouche d'égouts. Après avoir emprunté l'échelle pour descendre, longez le tunnel, tournez à gauche et franchissez la première passerelle en vue. Poursuivez votre chemin en passant un deuxième tunnel sur la droite et, à la sortie, dirigez-vous à gauche vers une seconde passerelle. Après l'avoir fran-

chie, continuez votre progression par la droite pour traverser un troisième tunnel. Au bout, vous aurez accès à une échelle : utilisez-la pour monter et, une fois à l'extérieur, retournez-vous pour faire face à une grande chapelle. En évitant de vous approcher de la sentinelle qui vous observe à quelques mètres de votre position, contournez la chapelle par la gauche, en marchant.



Évitez de trop vous approcher de vos ennemis.

Il y a une porte sur la droite qui vous donne accès à l'entrée de la chapelle. Pour l'ouvrir, vous devez crocheter la serrure. Cela ne devrait vous poser aucun problème, sauf qu'il y a un patrouilleur qui fait sa ronde dans les parages. Lorsque ce garde est assez proche de vous et de la porte, collez-lui une balle en pleine tête à l'aide du pistolet SD, puis cachez son corps derrière la chapelle, près des poubelles. Allez ensuite ouvrir la porte et gravissez les marches de l'escalier jusqu'au sommet où se tient un soldat ennemi. Toujours à l'aide de votre pistolet SD, abattez-le ! À présent, positionnez-vous au sud-ouest pour apercevoir, en contrebas, vos deux cibles en pleine discussion dans un parc. Sans tarder, équipez-vous du fusil SVD et, à l'aide de sa lunette de visée, agrandissez votre objectif.

Avant de crocheter la serrure de la porte, débarrassez-vous de ce patrouilleur.

Soyez précis et snipez d'abord le membre de la mafia avant de liquider le général. Au premier coup de feu, l'alerte sera donnée et votre deuxième cible se mettra à courir. Abattez-la avant qu'elle ne puisse s'enfuir et, dès que vous avez accompli votre mission, quittez rapidement la chapelle ! À la sortie de cet édifice, de nombreuses balles vont siffler. Courez vers la bouche d'égout par laquelle vous êtes arrivé, puis descendez par l'échelle. Sans perdre une seconde, rebroussez chemin en suivant l'itinéraire inverse qui vous a permis d'arriver jusqu'ici. En sortant des égouts, courez au sud-est jusqu'au bateau pour quitter les lieux.

Une balle pour une cible ! Commencez par le membre de la mafia, à gauche.

SOUCIS SOUTERRAINS

Vous devez infiltrer les sous-sols des installations militaires pour éliminer le général Mikhail Bardachenko. Dans ce dédale de couloirs, frayez-vous un chemin jusqu'à votre cible et, après son exécution, libérez le prisonnier avant de regagner le métro pour vous enfuir.

OBJECTIFS :

- **Trouver le matériel dans la zone d'approvisionnement**
- **Éliminer le général Mikhail Bardachenko**
- **Libérer le prisonnier**

ÉQUIPEMENT	OBJETS
Pistolet SD	Jumelles
Corde à piano	Rossignol
Fusil SVD	

Vous êtes dans les égouts, avec l'armement de la mission précédente. Commencez par sortir le pistolet SD de son étui. Traversez la passerelle et dirigez-vous à gauche jusqu'à atteindre une seconde passerelle. Après l'avoir franchie, continuez votre course par la gauche et utilisez l'échelle dans le renfoncement à droite pour sortir de ces tunnels. Lorsque vous êtes au sommet de l'échelle, vérifiez bien que le patrouilleur au sud vous tourne le dos avant de vous montrer en plein jour.

Sans tarder, abattez cet ennemi d'une balle dans la tête, courez vers son cadavre et emportez-le dans l'entrepôt à demi ouvert derrière vous, au nord-ouest. À cet endroit, vous trouverez **un fusil AK 47 et des munitions**. Ramassez cette arme, sortez et dirigez-vous au sud vers trois tonneaux. Pour ne pas vous faire remarquer, ne courez pas en présence des soldats en faction dans le secteur. Une fois à proximité des fûts, partez vers l'ouest et, si nécessaire, faufilez-vous entre les cargaisons de marchandises pour éviter de vous retrouver nez à nez avec une sentinelle. En vous aidant de la carte du terrain, atteignez le symbole rouge clignotant. À cet emplacement, vous avez la possibilité de ramasser **des lunettes de vision nocturne, une minibombe, une télécommande, un téléphone, des pistolets et des munitions**.

Attendez que le garde près des cargaisons vous tourne le dos pour sortir complètement des égouts.

Cela fait, retournez dans les égouts sans vous faire remarquer. De nouveau dans les tunnels des bas-fonds, partez vers la droite au pas de course. Lorsque vous apercevez une première passerelle sur la gauche, franchissez-la et continuez votre avancée. Durant ce parcours, ne tenez pas compte de la nouvelle passerelle sur la gauche. Poursuivez votre trajet vers une troisième passerelle que vous traverserez. Partez ensuite à droite et franchissez la passerelle suivante. Maintenant, empruntez le couloir sur la gauche et utilisez l'échelle pour sortir des égouts. Comme précédemment, vérifiez qu'il n'y a personne à proximité de votre position avant de sortir.

Cachez le cadavre de votre victime dans cet entrepôt.

Dans la cour, trois soldats sont en faction. Deux d'entre eux font leur ronde dans le secteur, tandis que le dernier est immobile. Liquidez-les dès que vous en avez l'occasion. Pour ce faire, servez-vous du pistolet SD. Parcourez ensuite l'allée à l'est et entrez par la porte du bâtiment. À l'intérieur de ce hangar, débarrassez-vous du patrouilleur présent et appelez l'ascenseur à l'ouest. Lorsque vous êtes à l'intérieur, actionnez le bouton sur la gauche et **sélectionnez le premier sous-sol**. Quand vous atteignez votre des-

tination, restez dans l'ascenseur en attendant que le patrouilleur qui se trouve à quelques mètres de vous s'éloigne. Dès qu'il est à bonne distance de votre position, sortez puis, sans perdre de temps, abattez le garde assis à son bureau à droite. Cela fait, liquidez rapidement le patrouilleur avant qu'il atteigne le deuxième couloir.

Dans la petite boîte près du tonneau, vous trouverez votre armement.

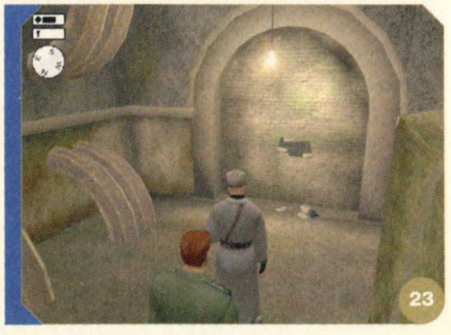
Maintenant, longez le couloir jusqu'à une intersection où vous tournerez à gauche pour ouvrir une porte. Si, au cours de votre trajet, un soldat se met sur votre route, n'hésitez pas à l'éliminer. Derrière la porte, un soldat vous tourne le dos : liquidez-le et occupez-vous des deux autres surveillants assis devant le poste de sécurité. Une balle silencieuse en pleine tête suffira à les faire taire pour l'éternité ! Cette besogne accomplie, ouvrez la porte à l'est **et entrez dans la salle des serveurs**. En tournant à gauche, tirez une balle sur le clavier du serveur maître afin de désactiver la surveillance des caméras. À présent, sortez de la pièce par la porte est. Longez le couloir par la droite et aidez-vous de la carte du terrain pour atteindre le second ascenseur à gauche sur le plan.

Tirez sur ce serveur afin de désactiver le système de surveillance.

Une sentinelle effectue sa ronde dans cette zone : débarrassez-vous d'elle quand vous le pouvez. Ensuite, montez dans l'ascenseur et sélectionnez le deuxième sous-sol. Parcourez le couloir jusqu'à l'entrée de la salle d'observation (Observation Room). Dans cette portion de couloir, un patrouilleur est en faction. Abattez cet ennemi lorsqu'il est hors de vision de la chambre des gardes. Crochetez ensuite la serrure de la porte et entrez dans la salle. Sur la droite, vous pouvez apercevoir derrière une grande vitre le général Mikhail Bardachenko en pleine séance d'interrogatoire. Approchez-vous de cette vitre et, dès que vous voyez votre cible s'appuyer sur la table, snipez-le à la tête. Maintenant que la vitre est brisée, escaladez la fenêtre en vous positionnant au centre de celle-ci, puis approchez-vous du prisonnier.

C'est le moment d'abattre votre cible !

Après votre conversation, suivez le prisonnier jusqu'à l'ascenseur, entrez-y et choisissez le premier sous-sol. À l'étage supérieur, servez-vous de la carte du terrain pour atteindre la pièce au mur fissuré (Sewer Station) tout à fait en bas sur le plan. Une fois sur place, approchez-vous du trou sur le mur et laissez tomber la minibombe au pied de celui-ci. Après vous être éloigné, sélectionnez la télécommande dans votre inventaire et actionnez-la. L'explosion va attirer des gardes dans votre direction ! Vous devez être plus rapide que vos assaillants : courez sans vous arrêter. Passez par le trou et parcourez les égouts par la gauche. Traversez une première passerelle à droite, courez toujours à droite et franchissez une deuxième passerelle encore dans la même direction. Cela fait, continuez à gauche au pas de course et passez par la porte située dans le renfoncement à droite pour sortir des égouts.



En posant une minibombe au pied de ce mur, vous pouvez vous frayer un chemin juste après l'explosion.

LES SOIRÉES DE L'AMBASSADEUR

Votre prochaine mission vous emmène à l'ambassade d'Allemagne. C'est dans ce lieu que vous trouverez Vladimir Zhupikov (le quatrième général russe lié au trafic d'armes). Vous devez infiltrer l'ambassade et vous charger de l'élimination de Zhupikov qui possède une mallette de guidage d'une très haute valeur, que votre client désire récupérer. Neutraliser votre cible et volez-lui la mallette avant de vous enfuir !

OBJECTIFS :

- **Éliminer Vladimir Zhupikov**
- **S'emparer de la mallette**

ÉQUIPEMENT	OBJETS
Corde à piano	Rossignol

Après avoir débarqué, montez par les marches de l'escalier. Sur la droite, vous pouvez apercevoir de dos un serveur faisant une pause cigarette. Sans perdre de temps, courez au sud-ouest et arrêtez-vous à l'angle du bâtiment. Maintenant, jetez un coup d'œil sur la carte du terrain. Vous remarquerez la présence d'un patrouilleur qui effectue sa ronde entre un long mur et ce bâtiment. Dès qu'il vous tourne le dos, approchez-vous de lui en vitesse par-derrière et servez-vous de la corde à piano pour l'étrangler. Soyez extrêmement rapide pour ne pas lui laisser le temps d'agir. Il faut que vous éliminiez ce garde avant qu'il atteigne le milieu du bâtiment.

Une fois que son corps est à terre, traînez-le au sud, derrière le bâtiment. Vous devez coordonner vos actions pour ne pas vous faire repérer par le serveur. Maintenant, prenez les vêtements de votre victime et ramassez la **mitraillette SMG**. Rengainez et marchez vers le nord, jusqu'à une porte que vous verrez à gauche. Crochetez-en la serrure et entrez. Cela fait, continuez votre progression vers le nord-ouest, toujours en marchant. Une fois que vous êtes en face de la porte du garage, regardez par le trou de la serrure : des gardes sont en faction juste de l'autre côté. Ouvrez la porte et traversez le garage en gardant vos distances avec ces ennemis.

Attendez le général dans le couloir pour l'étrangler.

Dans le couloir, entrez par la deuxième porte accessible à gauche. À l'intérieur de la salle, approchez-vous des casiers et ouvrez l'un d'eux pour y récupérer **un pistolet**, **une mitraillette SMG et des munitions**. Cet équipement entre vos mains, sortez de la pièce et rendez-vous dans la cuisine, à l'ouest. Passez, dès que possible, la porte au sud. N'oubliez pas que, en présence de gardes, vous ne devez pas courir ou rester trop longtemps à proximité d'eux. Dans le couloir, prenez à gauche et gravissez les marches de l'escalier. Après avoir franchi la porte, vous êtes dans le hall principal. Partez au sud-ouest et passez entre deux escaliers. En regardant à droite, vous apercevez une porte avec un garde tout près de celle-ci. Empruntez ce passage et, après avoir traversé une deuxième porte, courez dans le couloir pour atteindre la porte du bureau où se trouve une domestique. Aidez-vous de la carte (cet emplacement est situé tout en haut à gauche sur le plan).

Placez-vous dans ce recoin de la salle de réception pour ne pas vous faire remarquer.

N'entrez pas dans cette pièce mais restez dans le couloir. Le général Vladimir Zhupikov va effectuer de nombreux allers-retours entre la salle de réception et ce bureau. Si vous l'éliminez en présence de la servante, elle donnera l'alerte. Il en va de même pour la salle de réception, où beaucoup de monde peut vous identifier. Le seul endroit qui vous permette d'accomplir votre mission est le couloir. Restez en retrait de la porte d'entrée du bureau. Lorsque le général en sort et qu'il est de dos, courez dans sa direction avec votre corde à piano pour l'étrangler ! Traînez alors son corps dans le bureau d'à-côté où personne ne viendra vous ennuyer.

À présent, rangez votre corde à piano et retournez dans le couloir. Approchez-vous de la porte

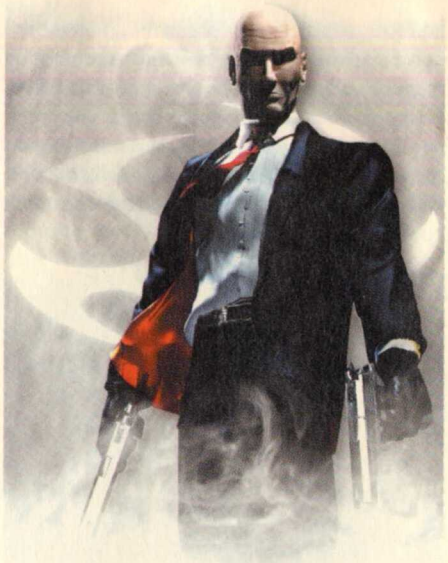
Neutralisez l'agent Speznatz par-derrière avec la corde à piano.

d'entrée de la salle de réception à l'est et franchissez-la. Tout de suite après, allez vous placer dans le coin à gauche de la porte. À cet emplacement, vous ne serez pas repéré par les gardes aux alentours. Regardez ensuite votre carte du terrain. Sur celle-ci, vous devriez voir plusieurs ronds de couleurs différentes. L'ambassadeur est représenté par un rond blanc. Il quittera la salle de réception (Ball Room) de temps à autre pour effectuer un trajet le menant droit au bureau de son coffre-fort. Repérez sa position sur la carte. Dès qu'il sort de la salle de réception, franchissez la porte et suivez-le (toujours en évitant de trop vous approcher des gardes).

Laissez-le entrer dans la salle du coffre-fort et, sans perdre de temps, pénétrez dans le bureau voisin par la porte à gauche puis, une fois dans la pièce, franchissez la porte suivante. Vous vous retrouverez juste derrière l'ambassadeur. Attendez qu'il ouvre son coffre, sortez votre pistolet de son étui et, en vous approchant rapidement de lui, assommez-le. Si le coffre se referme avant, volez la combinaison sur le corps de l'ambassadeur et ouvrez le coffre pour récupérer **la mallette**. Il ne restera pas longtemps inconscient ! Sans tarder, jetez un œil sur la carte. L'agent Speznatz va accourir en direction de la salle. Placez-vous dans le recoin à droite de la porte ouest. Sortez ensuite votre corde à piano et, en gardant votre position, attendez l'arrivée de Speznatz.

Voilà le hall principal avec les deux escaliers.

Comme il va arriver par la porte ouest, il ne remarquera pas votre présence. Dès qu'il est de dos, courez l'étrangler rapidement avant qu'il ne puisse agir ! Cela fait, récupérez la mallette à terre et **le pistolet russe 5.45** sur le corps de l'agent avant de sortir dans le couloir. À présent, rebroussez chemin jusqu'au hall principal par le chemin le plus court (aidez-vous de la carte). De retour dans le hall, passez entre les escaliers et prenez à droite pour franchir la porte. Après avoir dévalé l'escalier et franchi la porte à droite dans le couloir, vous arrivez de nouveau dans la cuisine. Quittez-la en franchissant la porte à droite, puis parcourez le couloir jusqu'au garage. De l'extérieur, retournez à votre point de départ et approchez-vous du bateau pour terminer la mission.
De retour à l'armurerie, quittez la pièce et rendez-vous à l'abri de jardin pour consulter votre ordinateur portable.



SUR LA PISTE DE HAYAMOTO

Le client a besoin de vos talents de nettoyeur pour trouver la cachette de Hayamoto SR. Il s'agit d'un trafiquant d'armes qui possède un système de guidage de missiles très important. Pour mener à bien votre mission, vous devez éliminer son fils (Hayamoto JR) et trouver un moyen de placer un émetteur sur son corps. Lorsque le cadavre de votre victime sera rapporté à son père, vous pourrez localiser l'antre de ce criminel.

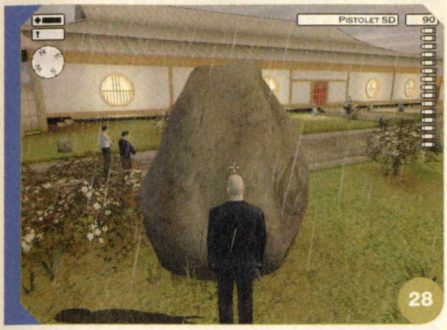
OBJECTIFS :

- **Éliminer Hayamoto JR**
- **Placer un traceur sur le corps de votre victime**
- **Prendre la fuite**

ÉQUIPEMENT	OBJETS
Pistolet SD	Rossignol
Corde à piano	Transmetteur

Cette mission est à la fois simple et rapide à terminer. Tout d'abord, équipez-vous du pistolet SD. Cachez-vous derrière un gros rocher, personne ne peut encore vous repérer. Attendez que les deux patrouilleurs au nord s'immobilisent pour leur tirer une balle dans la tête. Commencez par le garde en tee-shirt blanc puis, dans la foulée, occupez-vous de son coéquipier avant qu'il ne puisse donner l'alerte. En voyant les cadavres de vos victimes au sol, le yakuza posté à la porte d'entrée de la maison va accourir dans votre direction. Lorsqu'il est accroupi près des corps, abattez-le ! Maintenant, courez à l'est vers un nouveau

rocher. Non loin de là, une sentinelle fait sa ronde : réservez-lui le même sort qu'à ses camarades.

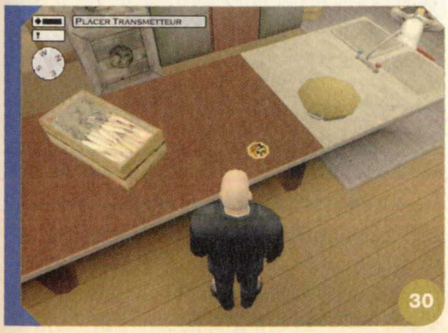


Liquidez ces patrouilleurs lorsqu'ils sont immobiles.

Cette opération accomplie, **ramassez le fusil SMG** et poursuivez votre chemin au nord-est pour contourner la maison. Un autre yakuza effectue sa ronde dans cette zone. Dès qu'il est de dos, liquidez-le ! Une fois qu'il est à terre, déplacez rapidement son corps derrière le rocher au nord. Approchez-vous ensuite de la porte à l'ouest et regardez par le trou de la serrure. S'il n'y a personne dans le couloir, franchissez la porte et pénétrez dans la pièce à droite. À l'intérieur de celle-ci, vous verrez un poisson Fugu et un couteau. Coupez le Fugu pour en extraire du poison. Cela fait, regardez par le trou de la serrure. Attendez patiemment de voir passer un yakuza vers la sortie à gauche, ouvrez la porte et collez-lui une balle dans la tête par-derrière.

Le Fugu contient du poison !

Soyez extrêmement coordonné et précis car chaque seconde compte ! Sans perdre de temps, rendez-vous à la cuisine, dans la pièce voisine, à l'ouest. Normalement, si vous êtes assez rapide, il ne devrait y avoir personne pour vous gêner. Dans le cas contraire, vous devrez éliminer silencieusement le cuisinier qui a pris position dans la salle (cachez son corps dans la pièce du Fugu). Sur la table, une petite soupe a été préparée dans un bol. Placez dans cette mixture le transmetteur ainsi que le poison, puis quittez les lieux par l'entrée par laquelle vous êtes arrivé. Une servante va arriver dans la cuisine pour prendre le bol et l'emmener à Hayamoto JR. Retournez alors à votre point de départ et attendez qu'un garde découvre le corps empoisonné de Hayamoto JR pour, enfin, vous enfuir par la porte ouest.



Placez le transmetteur et le poison dans ce bol.

LA VALLÉE CACHÉE

Grâce à l'émetteur placé dans le corps de votre précédente victime, l'agence a pu localiser Hayamoto SR. Vous devez infiltrer sa forteresse sans vous faire détecter par les systèmes de surveillance et trouver le passage secret qui mène à votre cible.

OBJECTIF :

Trouver le passage secret

ÉQUIPEMENT	OBJETS
Pistolet SD	Jumelles
Corde à piano	Rossignol
Fusil SMG	

Devant vous, un camion de marchandises s'apprête à partir. Plus loin, au sud-est, deux sentinelles effectuent leur ronde tandis qu'au sud-ouest, perché en haut d'une tour, un sniper surveille le secteur. Vous n'avez que très peu de possibilités, dans ce cas de figure, pour éviter de vous faire repérer. Tout d'abord, retournez-vous et courez à l'ouest jusqu'à la paroi rocheuse. De cette position, poursuivez votre parcours au sud. Lorsque vous ne pouvez plus progresser, dirigez-vous à l'est afin d'atteindre une petite pagode. Cet itinéraire vous permettra de franchir les lignes ennemies sans vous faire voir.

À proximité du camion, vous trouverez une arbalète.

Une fois à destination, sortez votre pistolet SD et marchez vers le nord pour apercevoir un camion. Un garde patrouille dans cette zone : abattez-le d'une balle dans la tête et allez **récupérer des lunettes de vision nocturne** et **une arbalète avec ses flèches** au pied du bâtiment qui est à gauche du véhicule. À présent, retournez à la pagode et empruntez l'échelle pour descendre dans un souterrain. Vous arrivez dans une salle où il y a plusieurs caisses. Jetez un coup d'œil sur la carte. Vous détecterez ainsi la présence d'un ennemi dans la pièce voisine. Attendez qu'il ouvre la porte puis, à l'aide de votre pistolet SD, liquidez-le. Cela fait, **récupérez ses vêtements** et sortez.

Dirigez-vous alors dans le tunnel au nord et, dès que vous apercevez un camion s'arrêter sur la route, montez par l'arrière. Ne vous trompez pas de véhicule et ne vous faites pas repérer ! Le bon se dirige à l'est. Pendant le trajet, regardez votre progression sur la carte. Vous allez arriver à un poste de sécurité où quatre gardes sont en faction. Si, durant le parcours, vous êtes repéré, liquidez les gardes avant qu'ils donnent l'alerte. Juste avant d'arriver à la sortie du tunnel, vous avez accès à la porte d'un hangar (côté nord). Descendez à cet endroit avant d'atteindre le dernier poste de sécurité qui est gardé par de nombreux ninjas.

Empruntez la porte à gauche pour quitter le tunnel.

Passez par la porte et, une fois dans le hangar, ouvrez une nouvelle porte à droite, puis débarrassez-vous du soldat présent dans le garage. Partez ensuite à l'avant du camion et quittez la pièce par la gauche. Empruntez maintenant l'échelle pour vous retrouver à l'extérieur. Lorsque vous êtes en plein air, regardez votre carte du terrain. Vous devriez voir, côté sud-est, le tunnel de sortie («Exit» écrit en bleu). Dans la même direction, un sniper est perché sur une tour : abattez-le à distance avec l'aide de votre arbalète et rendez-vous au pied de cette structure sans vous faire repérer. De cette position, poursuivez votre parcours à l'est et pénétrez dans le tunnel à droite pour terminer ce niveau.

DEVANT LA PORTE

Le château où se terre Hayamoto SR est tout proche. De nombreux gardes patrouillent dans ce secteur. Avant de pouvoir atteindre votre

cible, vous devez vous frayer un chemin dans cette zone de sécurité sans vous faire repérer.

OBJECTIFS :

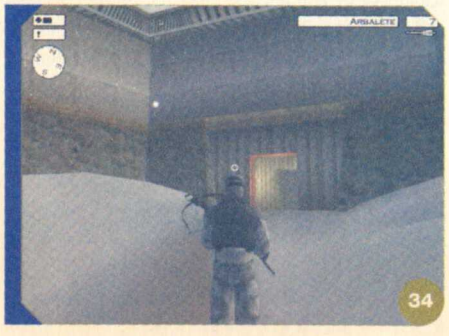
- Atteindre le château sans vous faire repérer
- Attendre le briefing pour le système d'alarme

ÉQUIPEMENT	OBJETS
Pistolet SD	Rossignol
Corde à piano	Jumelles
Arbalète	

En vous armant de votre arbalète, commencez par sniper le premier garde en vue qui patrouille au loin, au sud-est. Le corps de votre cible étant à terre, un autre soldat va s'en approcher : liquidez-le également à distance et occupez-vous du soldat au sud près des sapins. Cela fait, courez vers le sud-est et, lorsque vous êtes près des cadavres, récupérez les vêtements de l'un de vos ennemis. Maintenant, poursuivez votre chemin à l'est et, à l'aide de votre carte du terrain, repérez les positions des gardes. De votre emplacement, trois d'entre eux sont visibles. Abattez tout d'abord le soldat qui marche sur la route à l'est. Chargez-vous ensuite du patrouilleur au sud-est avant de vous occuper du dernier ennemi sur la route.

Il existe trois systèmes d'alarme dont voici le premier.

Avant de partir en direction de la forteresse, jetez un œil sur les tours en présence. Avec votre arbalète, vous pouvez abattre un sniper au nord. Lorsque vous avez accompli cette action, liquidez un autre ennemi sur la tour voisine, juste à droite. Cela fait, dirigez-vous à l'est pour atteindre la corniche montagneuse avant de continuer au nord. Un patrouilleur effectue sa ronde près du **premier système d'alarme** : débarrassez-vous de lui et allez ouvrir le grillage. Ensuite, approchez-vous du panneau de contrôle pour désactiver l'alarme.



L'entrée de la forteresse est au nord.

Il vous reste deux systèmes à désactiver. Rebroussez chemin pour vous rendre devant l'entrée de la forteresse au nord (sur la carte, l'emplacement se trouve à gauche du premier système d'alarme). Faites attention au patrouilleur qui est dans les parages. Devant vous, les marches d'un escalier sont accessibles : montez-les à reculons afin d'apercevoir, en hauteur, deux autres gardes près d'une fenêtre. Il est inutile de les éliminer s'ils ne vous ont pas repéré. Une fois au sommet de l'escalier, continuez votre progression en marchant vers le sud jusqu'à voir une pente sur la gauche. Déplacez-vous dessus latéralement en pointant votre arbalète en direction du sud.

Avant de désactiver ce système d'alarme, abattez le sniper.

De votre position, vous avez un sniper perché sur une tour dans votre ligne de mire. Dès que vous en avez l'occasion, débarrassez-vous de lui et avancez vers le sud. Vous finirez par trouver **le deuxième système d'alarme**. Lorsque vous l'avez désactivé, retournez au nord vers la pente et gravissez-la. Le haut de la pente atteint, sortez votre pistolet SD et ouvrez la porte à gauche. Rendez-vous à présent tout au bout du couloir pour trouver le **troisième et dernier système de sécurité** : désactivez-le, retournez-vous et ouvrez la porte à gauche.

Le dernier système de sécurité est au fond d'un couloir.

Dans la cour, prenez la direction nord-ouest et montez la pente. En regardant votre carte du terrain, vous verrez que la sortie n'est pas très loin (Exit). Partez ensuite au nord et empruntez le passage à l'est pour gravir un nouvel escalier. Au sommet des marches, il ne vous reste plus qu'à courir au nord pour terminer ce niveau.

COUP FATAL

Vous avez réussi à infiltrer la forteresse. Le plus dur reste à faire… Il faut pénétrer dans le château et récupérer le système de guidage de missiles placé dans la salle des expositions d'art. Frayez-vous alors un chemin pour arriver jusqu'à Hayamoto SR et l'abattre.

OBJECTIFS :

- Éliminer Hayamoto
- S'emparer du système de guidage de missiles
- Sortir du château

ÉQUIPEMENT	OBJETS
Pistolet SD	Rossignol
Arbalète	Jumelles
Corde à piano	

Dirigez-vous à gauche pour faire face à un escalier. Ne montez surtout pas car vous risquez d'attirer une patrouille de gardes. Tournez-vous à droite et empruntez le passage secret juste derrière le mur de bois. Montez ensuite par l'escalier puis, une fois au sommet, regardez par le trou de la serrure. Attendez que la sentinelle vous tourne le dos pour ouvrir la porte et abattre votre cible d'une balle en pleine tête. Cela fait, courez vous cacher derrière les caisses de bois. Deux autres gardes vont patrouiller dans cette salle. Dès que vous en avez la possibilité, liquidez-les par-derrière. Maintenant, approchez-vous de l'un des cadavres et récupérez ses vêtements ainsi que son arme.

En début de mission, vous avez accès à un passage secret.

Vous remarquerez, dans cette pièce, qu'il y a un passage sécurisé par un système d'alarme à lasers. Pour le désactiver, vous avez besoin

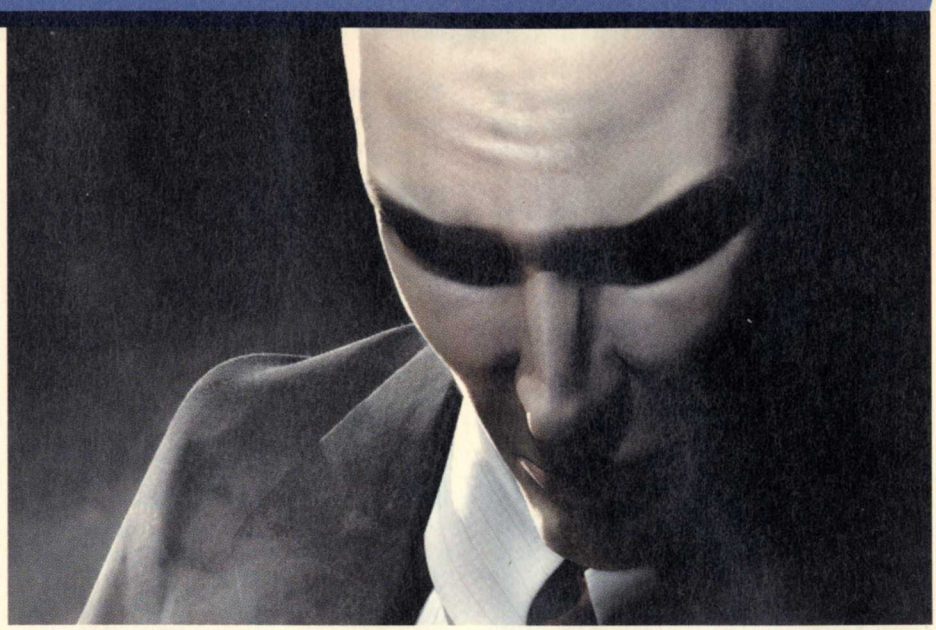
d'une carte d'accès. Son emplacement n'est pas très loin de votre position. Commencez par descendre d'un étage par l'escalier, puis faites face au mur de bois à droite afin d'emprunter un second passage secret. Après avoir longé le couloir, franchissez la porte et récupérez **une Carte d'accès** sur l'étagère de droite.
À présent, rebroussez chemin jusqu'au système d'alarme. Grâce à votre carte d'accès, vous pouvez désactiver momentanément le passage.

Récupérez cette carte d'accès.

Une fois que vous êtes de l'autre côté de la pièce, vous vous retrouvez dans un couloir avec deux escaliers : empruntez celui qui descend. En bas, franchissez la porte et tournez tout de suite à gauche pour franchir une autre porte côté nord. Un nouvel escalier mène au sous-sol du château. Faites attention car un garde est en faction à cet endroit. Après vous en être débarrassé, désactivez les lasers et entrez dans la salle des expositions d'art. En vous dirigeant à l'est, vous trouverez **le Système de guidage de missiles**.

Le système de guidage de missiles est dans la salle des expositions d'art.

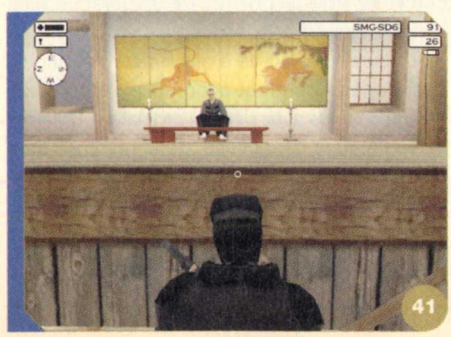
Cet objet étant entre vos mains, retournez dans le couloir où se trouvent les deux escaliers. Cette fois, empruntez celui qui monte. Parcourez alors la pièce pour atteindre un autre escalier. Si vous regardez sur votre carte de terrain, vous apercevrez un ennemi. Il est en hauteur, sur une poutre. Tirez-lui une balle dans la tête pour l'abattre. Gravissez à présent les marches et retournez-vous pour emprunter un autre escalier. Après avoir franchi la porte, vous vous retrouvez dans un nouveau couloir, avec un escalier supplémentaire à gauche. Avant d'y monter, franchissez la porte au nord-ouest. Passez maintenant de chambre en chambre



pour rencontrer une ancienne connaissance qui vous remet **une carte d'accès.**

Cette jeune femme vous remet une carte d'accès en échange de votre aide.

Celle-ci en votre possession, quittez les chambres pour aller à l'étage supérieur, par l'escalier. Si, pendant votre excursion, la concubine de Hayamoto se trouve dans les parages, il faudra l'éliminer pour l'empêcher de donner l'alerte. Liquidez les trois gardes en présence et désactivez les lasers. Cela fait, montez par l'escalier à gauche, puis à l'étage du dessus : abattez au plus vite Hayamoto SR. Sans perdre de temps, retournez auprès de la jeune femme qui vous a remis la Carte d'accès. À partir de maintenant, elle va vous suivre durant tout votre parcours. Quittez les chambres en courant et passez par la porte au sud. Descendez par l'escalier et, dans le couloir, empruntez un autre escalier pour descendre de nouveau.



Hayamoto SR est votre cible !

À l'étage inférieur, parcourez la salle afin d'atteindre un escalier qui vous mène à un passage bloqué par une alarme à laser. Désactivez-la et, dans la pièce voisine, rendez-vous au fond de la pièce au sud-est. Après avoir franchi la porte, dévalez l'escalier et sortez de ce couloir. Vous vous retrouvez à votre point de départ ! Il ne vous reste plus qu'à vous diriger à gauche pour terminer cette mission. Durant tout ce trajet, si des ennemis vous bloquent le passage, n'hésitez pas à les éliminer. Lorsque vous êtes à l'armurerie, rendez-vous à l'abri de jardin et consultez votre ordinateur portable pour connaître les objectifs de la mission suivante.

MASSACRE EN SOUS-SOL

Cette mission vous emmène à Kuala Lumpur, en Malaisie. Vous devez vous débarrasser d'un pirate informatique, expert en cryptologie, Charlie Sidjan. Ce fourbe a subtilisé un logiciel militaire d'une extrême importance, appartenant au gouvernement américain. Si ce programme venait à tomber entre de mauvaises mains, les conséquences seraient désastreuses.

OBJECTIFS :

- Trouver et éliminer Charlie Sidjan
- Désactiver la surveillance pour accéder à l'ascenseur

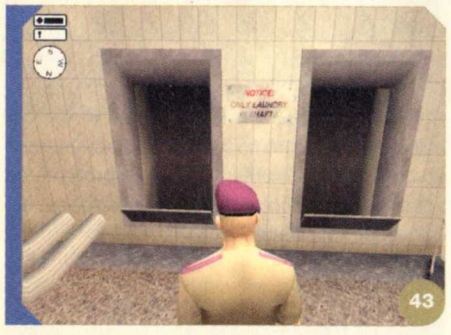
ÉQUIPEMENT	OBJETS
Corde à piano	Rossignol Jumelles

Vous êtes dans le hall principal d'un immense complexe. Commencez par regarder votre carte du terrain. Vous devez vous rendre dans la salle

indiquée par le symbole rouge clignotant, en bas à droite sur le plan. Lorsque vous êtes dans le couloir, regardez une nouvelle fois votre carte et, s'il n'y a personne, entrez dans la pièce : vous vous retrouvez dans la salle des douches. Sans perdre de temps, ouvrez le casier N° 137. À l'intérieur, vous y trouverez **un pistolet SD, des munitions ainsi qu'un fumigène**. Maintenant, placez-vous sur le côté de la porte près du casier N° 140. De votre position, attendez l'arrivée du garde dans la salle et abattez-le par-derrière !

Le casier 137 renferme vos armes.

À présent, volez-lui ses vêtements, retournez dans le hall principal et poursuivez votre chemin tout droit pour ouvrir la porte au nord. Deux surveillants patrouillent dans le couloir : ne vous en approchez pas trop si vous ne souhaitez pas vous faire remarquer. Dès que possible, entrez dans la pièce voisine. Vous serez dans une laverie. Si un garde est dans la salle, abattez-le en silence. Cela fait, sélectionnez dans votre inventaire le fumigène, puis lancez-le dans l'un des conduits à droite de l'entrée. Dépêchez-vous de sortir dans le hall principal et, à l'aide de votre carte du terrain, rendez-vous dans la salle à gauche sur le plan (Fire Dep).



Jetez le fumigène dans l'un de ces conduits.

Au bout de quelques secondes, une alarme incendie va retentir et tout le personnel va être en mouvement. En l'absence de garde aux alentours, vous pouvez courir pour atteindre le plus rapidement possible votre destination. Si vous rencontrez un ennemi, mettez-vous à marcher le temps qu'il se désintéresse de vous, puis reprenez votre course. Une fois dans la salle, récupérez l'habit de pompier ainsi qu'une hache. Maintenant, toujours à l'aide de la carte, rendez-vous en courant à l'ascenseur indiqué par un carré vert mobile en haut du plan (Basement Elevator). En temps normal, si vous passez avec un objet métallique dans la zone de sécurité, l'alerte retentit.

Détruisez l'ordinateur qui est à proximité des posters.

Grâce à l'alarme incendie et à votre accoutrement de pompier, les gardes vous laisseront passer sans vous fouiller. Profitez-en pour atteindre l'ascenseur et vous rendre au premier sous-sol. Vous devez agir vite avant que l'alarme s'arrête ! Auquel cas, votre présence suspecte sera détectée. Au sous-sol, courez au sud-ouest et entrez dans salle du poste de sécurité. Si vous êtes assez rapide, l'alarme incendie ne sera pas encore éteinte. Avec votre pistolet SD, détruisez vite le premier écran d'ordinateur placé sur le bureau, près du poster à l'est. Ensuite, ouvrez la porte au nord et descendez par l'escalier. Passez de pièce en pièce en dévalant toutes les marches jusqu'à une porte fermée que vous devez déverrouiller.

Éliminez Charlie Sidjan par-derrière avant qu'il ne puisse donner l'alerte.

Charlie Sidjan se trouve au fond de la salle. Approchez-vous lentement de lui en évitant de marcher sur les détritus à même le sol (chips, restes de pizza) pour ne pas faire du bruit afin que votre cible ne donne l'alerte. Lorsque vous êtes à bonne distance, abattez-le par-derrière ou utilisez votre corde à piano pour l'étrangler. Cette opération étant accomplie, retournez à l'étage où vous avez détruit l'ordinateur. L'alarme incendie étant désactivée, deux hommes sont maintenant en faction dans ce poste de sécurité. Dès que vous êtes dans la pièce, tournez tout de suite à droite et allez rapidement dans l'ascenseur pour terminer ce niveau.

ÉQUIPE DE NUIT

Vous devez utiliser un boîtier de cryptage sur le serveur central afin que votre client puisse commencer à pirater les données cryptées de l'ordinateur. Le seul moyen d'accéder à cette salle est d'utiliser la carte d'accès de l'administrateur. De nombreux gardes patrouillent : frayez-vous un chemin en restant discret !

OBJECTIFS :

- **Placer le boîtier de décryptage**
- **Sortir de ce bâtiment**

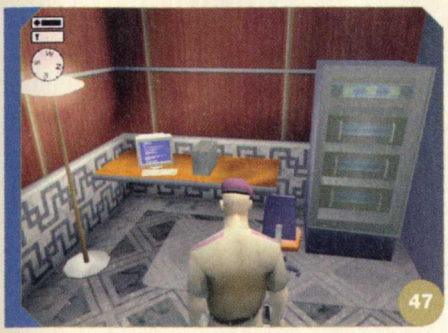
ÉQUIPEMENT	OBJETS
Corde à piano	Rossignol
Hache	Jumelles
Pistolet SD	Dispositif piratage

Pour commencer, rendez-vous dans le couloir et parcourez-le par la droite. À l'intersection, prenez à gauche et allez ouvrir la porte. Faites attention aux gardes qui patrouillent dans ce secteur. Dans le couloir voisin, jetez un œil sur votre carte du terrain. Un surveillant ne devrait pas tarder à effectuer sa ronde en arrivant du côté est. Sortez votre pistolet SD et, dès qu'il pointe le bout de son nez, abattez-le. Sans perdre une seconde, traînez son corps au nord-est jusqu'à une porte visible sur votre gauche. Crochetez la serrure et cachez le cadavre dans la pièce. **Récupérez ensuite les vêtements de votre victime, une carte d'accès et des munitions** posées sur le bureau.

C'est dans la salle de l'administrateur que vous trouverez la carte d'accès aux serveurs.

Maintenant, quittez la salle et partez à droite. Poursuivez votre chemin tout droit vers l'ouest et prenez la deuxième intersection à droite. Après avoir franchi la porte, vous vous retrouvez dans une grande salle où sont installés plusieurs bureaux. Atteignez la sortie à l'ouest pour vous retrouver dans un couloir avec une grande baie vitrée. Continuez en marchant vers le nord et ouvrez la première porte sur votre droite. L'administrateur et l'un de ses collaborateurs sont présents dans la salle. Restez bien à distance pour ne pas vous faire remarquer.

Attendez que le collaborateur sorte de la pièce pour liquider l'administrateur lorsqu'il est de dos. Cette opération effectuée, **récupérez la carte d'accès aux serveurs** posée sur le bureau, puis sortez de cette salle.



Approchez-vous de l'ordinateur pour pirater le système.

Poursuivez votre chemin à droite et longez tout le couloir. En vous aidant de la carte du terrain, rendez-vous dans la salle des serveurs (indiquée en haut sur le plan). Une fois dans la pièce, approchez-vous de l'ordinateur et piratez le système. À présent, rebroussez chemin afin de vous retrouver dans le couloir avec la baie vitrée. Durant votre parcours, évitez tout contact prolongé avec les gardes qui effectuent leur ronde. Lorsque vous atteignez votre destination, jetez un œil à travers la vitre. À l'extérieur, vous verrez un petit escalier qui donne accès à un pont avec deux sentinelles qui sont de garde. Assurez-vous qu'il n'y a personne dans le couloir, sortez votre pistolet SD et tirez sur la vitre pour la briser.

À l'aide de votre pistolet SD, brisez la vitre et descendez vers le pont.

Cette action effectuée, atteignez le pont en descendant par l'escalier, puis rendez-vous au bout de celui-ci pour emprunter un élévateur. Durant votre parcours, passez sous les fils électriques munis d'ampoules et liquidez, si besoin, les gardes qui se mettront sur votre chemin.

COINÇAGE DE BULLES DANS LE JACUZZI

Votre prochaine cible est le jumeau de Charlie Sidjan. Vous devez l'éliminer en faisant passer cet assassinat pour un vol qui aurait mal tourné. Afin de rendre crédible cette opération, vous devez dérober de l'argent et une statuette d'une très grande valeur avant de vous enfuir par un ascenseur.

OBJECTIFS :

- **Éliminer le jumeau de Charlie Sidjan**
- **Voler l'argent**
- **Voler la statue**

ÉQUIPEMENT	OBJETS
Corde à piano	Rossignol
Pistolet SD	Jumelles

Vous êtes près d'une terrasse à l'extérieur de l'immeuble où se terre votre cible. Si vous regardez au nord, vous pouvez l'apercevoir en compagnie de charmantes demoiselles. Il est inutile d'essayer de l'abattre de votre position car les vitres sont blindées. Dès le début de cette mission, parcourez rapidement la plate-forme jusqu'à atteindre une deuxième terrasse au sud-est. Durant votre trajet, ne vous faites pas repérer par les gardes qui sont dans le salon. Pour cela, progressez en étant accroupi, si cela est nécessaire. Lorsque vous atteignez votre destination, escaladez la rambarde et restez patiemment sur la terrasse.

Ne volez pas la statuette avant d'avoir trouvé un moyen de désactiver l'alarme.

Un patrouilleur va arriver par la porte de gauche. Attendez qu'il vous tourne le dos pour l'abattre par-derrière. Réservez le même sort à son coéquipier. Grâce à votre carte du terrain, vous pouvez connaître à tout moment les déplacements de vos ennemis. N'hésitez pas à y jeter un œil de temps à autre. Lorsque vous avez accompli votre tâche, enfilez les vêtements de l'une de vos victimes et franchissez la porte à l'est. Rengainez votre arme et, en marchant, montez par l'escalier à gauche. Maintenant, approchez-vous des deux portes qui vous font face au nord, puis franchissez celle de droite. Dans le couloir, prenez le chemin à l'est et ouvrez la porte à gauche.

Voici le terminal de fusibles.

Vous arrivez dans un local technique. Approchez-vous du terminal de fusibles et frappez dessus pour créer un court-circuit. L'électricité est momentanément coupée. Les alarmes sont donc désactivées dans cet immeuble. Un technicien a été appelé pour réparer la panne de courant. Vous n'avez donc qu'un temps limité pour effectuer les opérations qui vont suivre. Profitez-en pour quitter cette pièce et entrez dans la salle en face de vous. À l'intérieur du bureau, approchez-vous du tableau et poussez-le pour découvrir un coffre-fort : ouvrez-le pour **prendre de l'argent**. Cela fait, retournez dans le couloir et parcourez-le par la gauche. Sortez alors par la première porte sur la gauche. Dirigez-vous à l'est et allez récupérer **la statuette** posée sur un piédestal.

Restez caché derrière le paravent et abattez votre cible avant que la lumière s'allume.

Maintenant, retournez dans le couloir et longez-le par l'ouest. Vous finirez par accéder à deux portes : passez par celle de gauche pour vous retrouver dans la salle de Jacuzzi où est confortablement installé votre cible. Restez derrière le paravent et sortez votre pistolet SD. Dès que vous l'avez en ligne de mire, abattez le jumeau de Charlie Sidjan avant que la lumière ne soit rétablie, retournez dans le couloir en courant et sprintez jusqu'à l'ascenseur pour terminer cette mission. À votre retour dans l'armurerie, rendez-vous à l'abri de jardin pour consulter votre ordinateur portable.

MEURTRE AU BAZAR

Un groupe de renégats a dérobé une cargaison de marchandises appartenant à votre client. Celui-ci désire récupérer son bien et punir les commanditaires de cette opération en leur infligeant un châtiment exemplaire. Vous devez éliminer le lieutenant Ahmed Zahir et le colonel Mohammad Amin, puis récupérer une clé avant de quitter les lieux.

OBJECTIFS :

- **Éliminer le lieutenant Ahmed Zahir**
- **Obtenir l'emplacement de la cargaison de Zahir**
- **Éliminer le colonel Mohammad Amin**
- **Récupérer la clé du colonel**

ÉQUIPEMENT	OBJETS
Corde à piano	Rossignol
Pistolet SD	Jumelles

Ne perdez pas une seconde et courez en direction du nord. Arrêtez-vous au niveau de la troisième maison sur la droite et passez derrière elle pour crocheter la serrure de la porte. Si vous êtes perdu, aidez-vous de la carte du terrain pour vous repérer (l'emplacement de la maison est indiqué par un point rouge "lieutenant Ahmed Zahir"). Pénétrez dans l'habitat, refermez la porte et montez lentement l'escalier à reculons. Dès que vous voyez le lieutenant Ahmed Zahir, abattez-le d'une balle en pleine tête avec votre pistolet SD. Toute cette opération doit être coordonnée et rapide. Dans le cas contraire, deux hommes viendront se poster devant la porte et vous ne pourrez pas entrer dans la maison sans vous faire remarquer.

De cette position, abattez le lieutenant Ahmed Zahir.

Après avoir liquidé cette cible, **prenez sur son corps les coordonnées de la cargaison et ses vêtements**. Diana vous donnera de nouvelles informations pour la suite de votre mission. Avant de descendre au rez-de-chaussée, vérifiez à l'aide de la carte qu'il n'y a personne à l'étage inférieur. Ensuite, sortez de la maison par où vous êtes arrivé. Ne tardez pas trop près de la porte car deux sentinelles risquent de vous identifier. À présent, retournez à votre point de départ au sud, puis rendez-vous au souk par la route est. Deux gardes sont à l'entrée de ce marché. Passez entre eux en marchant : ne vous arrêtez surtout pas en chemin ! Poursuivez votre parcours jusqu'au bout de l'allée et entrez dans le dernier abri sur la droite.

Voici l'entrée du souk.

À cet emplacement, des caisses de bois et des vases ont été entreposés. Allez vous cacher derrière les caisses et attendez patiemment l'arrivée du colonel Mohammad Amin à cet endroit. Celui-ci sera accompagné d'un garde du corps. Lorsque le colonel Amin examine la marchandise et est de dos, abattez-le d'une balle en pleine tête. Réservez le même sort à son garde. Cette tâche accomplie, **récupérez la clé sur le corps du colonel,** sortez de l'abri et partez à droite en direction du nord-est. Il ne vous reste plus qu'à regarder votre carte du terrain pour vous rendre au point d'évacuation (Exit) et terminer ce niveau.

Entrez dans cet abri et cachez-vous derrière les caisses.

LE CORTÈGE

Vous avez pour mission l'élimination d'Abdul Malik, le cerveau du groupe armé qui a dérobé la cargaison de marchandises. Vous devez l'abattre avant qu'il puisse s'entretenir avec les membres de l'ONU.

OBJECTIFS :

- **Trouver votre contact**
- **Récupérer les armes**
- **Éliminer le Khan local**
- **Épargner les forces de l'ONU**

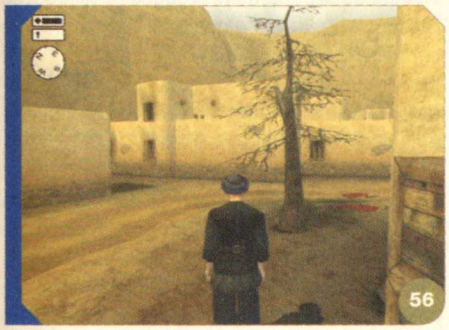
ÉQUIPEMENT	OBJETS
Corde à piano	Rossignol
Pistolet SD	Jumelles

Cette mission va vous demander une coordination parfaite et pas mal de réflexes ! Pour

Votre contact vous attend avec une arme de choix !

commencer, empruntez la route au nord-ouest, au pas de course. Avec votre accoutrement de nomade, les gardes ne vous remarqueront pas. Rendez-vous auprès de votre contact qui est représenté par un symbole rouge clignotant sur la carte du terrain. Il vous remettra un fusil de sniper pour mener à bien votre mission. Pour l'heure, n'y touchez pas. Laissez cette arme lourde en place et sortez de cette voie sans issue. Sur votre droite, vous devriez voir un arbre. Regardez maintenant votre carte : vous remarquerez que, tout autour de votre position, il y a quatre sentinelles qui effectuent leur ronde.

Attendez que l'un d'eux se pointe au niveau de l'arbre pour l'abattre par-derrière avec votre pistolet SD. Bien sûr, il ne doit y avoir aucun témoin (pour ce faire, servez-vous de la carte afin de repérer les mouvements de vos ennemis). Emmenez ensuite le corps de votre victime derrière les caisses, près de votre contact. Un autre soldat va arriver au même endroit que votre précédente cible : réservez-lui le même sort. Enfin, faites de même avec un troisième garde qui effectue sa ronde par le même itinéraire. Après avoir dissimulé les cadavres, **récupérez le fusil MI95** et ses munitions. Cela fait, rendez-vous sur le toit du bâtiment au nord en montant par l'escalier. Durant votre parcours, évitez de vous faire repérer par les villageois qui pourraient donner l'alerte.



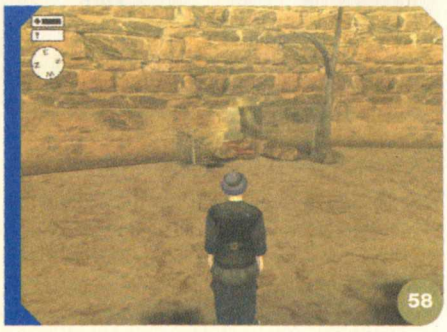
Attendez que les gardes passent au niveau de cet arbre pour les abattre par-derrière.

Lorsque vous êtes sur le toit de cet habitat, lâchez votre fusil sur le sol. Cela vous permet de rester incognito si un ennemi vient à regarder dans votre direction. Tournez-vous ensuite en direction du sud-ouest pour apercevoir, au loin, un garde. C'est de cette position que vous allez sniper Abdul Malik. Restez patiemment sur place

Après avoir abattu le chauffeur de la limousine, occupez-vous d'Abdul Malik, assis à droite.

en attendant que le cortège de l'ONU arrive dans le village. Votre carte vous indiquera exactement la position des véhicules lors de leur passage sur cette route. Dès que vous les voyez s'approcher de la sortie, au sud-ouest, récupérez le fusil MI95 et utilisez la lunette de visée.

Devant le cortège, une Jeep est conduite par un soldat de l'ONU, lui-même accompagné par d'autres gardes. Vous ne devez blesser aucun de ces hommes ! Laissez ce véhicule passer et préparez-vous à tirer sur le chauffeur de la limousine qui arrive juste derrière. Un bon conseil : sauvegardez votre partie avant ! La voiture se déplace assez rapidement, il faudra avoir l'œil et montrer vos talents de tireur d'élite pour l'abattre d'un seul coup. Cela aura pour effet d'immobiliser le véhicule. Vous pourrez alors vous concentrer sur votre cible principale. Sur les sièges arrière, il y a deux hommes : Abdul Malik se trouve à droite. Ne tardez pas à le sniper et n'abattez surtout pas le membre de l'ONU qui est assis à côté de lui.



Échappez-vous par ce trou.

Après vos deux coups de feu, l'agitation au sein du village ne se fait pas attendre. Laissez votre fusil sur place, afin de ne pas vous faire remarquer, et descendez du toit pour courir en direction de l'est. En arrivant au portail, poursuivez votre sprint au sud jusqu'à apercevoir, sur la gauche, un trou dans le mur. Passez par là pour vous échapper du village. Maintenant, si vous désirez obtenir le MI95 dans l'inventaire de votre armurerie, il faut le porter avec vous durant votre fuite. Les choses se compliquent alors, vos ennemis détectent votre présence et se font un plaisir de vous canarder.

MARCHANDISE SOUTERRAINE

Vous devez infiltrer une base souterraine et vous débarrasser du lieutenant en chef Yusef Hussein. Il faudra également vous assurer du transport de la cargaison volée en surface.

OBJECTIFS :

- **Pénétrer dans la base**
- **Éliminer Yussef Hussein**
- **Transporter la cargaison en surface**

ÉQUIPEMENT	OBJETS
Corde à piano	Rossignol
Pistolet SD	Jumelles

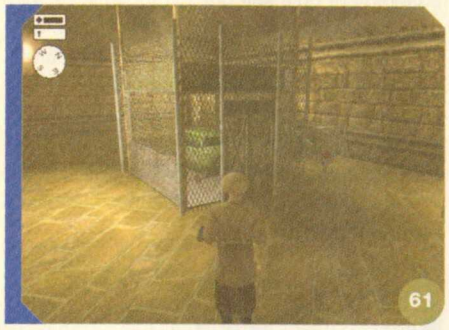
Tournez-vous en direction de l'ouest et courez rapidement vers le bâtiment délabré que vous pouvez apercevoir au loin. À l'aide de la carte du terrain, vous remarquerez la présence d'un garde qui patrouille autour de cet édifice en ruine. Sortez votre Pistolet SD et attendez patiemment qu'il soit dans votre ligne de mire pour l'abattre d'une balle en pleine tête. Cela fait, **cachez son corps des regards indiscrets, puis récupérez ses vêtements et son arme**. À présent, rendez-vous au nord-ouest vers la piste d'atterrissage de l'hélicoptère. Continuez dans cette direction en passant les rails et regardez sur la droite : deux sentinelles surveillent l'entrée d'un tunnel.

Avant d'emprunter l'entrée du souterrain, débarrassez-vous des deux sentinelles.

Liquidez ces hommes dès que possible, en silence. Ensuite, ouvrez la porte et descendez dans le souterrain par l'escalier. Lorsque vous êtes dans le tunnel, abattez les deux gardes qui s'en prennent à un pauvre civil (toujours avec votre arme silencieuse). Approchez-vous ensuite de cette victime qui vous indiquera où se trouve le lieutenant Yussef Hussein. Maintenant, servez-vous de votre carte du terrain pour vous rendre dans la cache de votre cible (représentée par un point rouge clignotant à droite sur le plan). En cours de route, éliminez le patrouilleur qui effectue sa ronde dans ce secteur et **ramassez sa mitrailleuse légère M60**.

Abattez le lieutenant Yussef Hussein !

Lorsque vous faites face à Yussef Hussein, tirez-lui une balle dans la tête avec votre pistolet SD, retournez dans le couloir et poursuivez votre chemin au sud. Continuez votre progression en marchant jusqu'au bout du couloir vers l'ouest et, lorsque vous atteignez un premier amas de caisses, dirigez-vous au nord. Durant votre parcours, évitez de trop vous approcher des gardes en présence. Une fois que vous êtes arrivé au niveau d'un second amas de caisses, entrez dans la pièce à gauche. À l'intérieur d'un ascenseur, vous pouvez apercevoir la cargaison de marchandises volée.



La cargaison de marchandises se trouve dans cet ascenseur.

Sans tarder, appelez l'ascenseur, entrez-y et sélectionnez le rez-de-chaussée. Une alarme va retentir et des gardes vont arriver dans cette salle. Malgré leurs efforts, ils ne pourront pas vous arrêter si l'élévateur a commencé son ascension. En atteignant la surface, sortez de l'ascenseur et ouvrez la porte du hangar pour terminer cette mission. Si des hommes se trouvent derrière, liquidez-les en attendant l'arrivée d'un hélicoptère d'évacuation. Une fois de retour à l'armurerie, rendez-vous dans l'abri de jardin et consultez votre ordinateur portable.

LE TEMPLE MAUDIT

Votre prochaine mission vous emmène en Inde au sein d'une secte. Vous devez accéder au Gurdwara du culte sacré par un passage secret. Les membres de ce culte se sont accaparé la cargaison de marchandises de votre client. Un contact de l'agence vous attend pour un nouveau briefing.

OBJECTIFS :

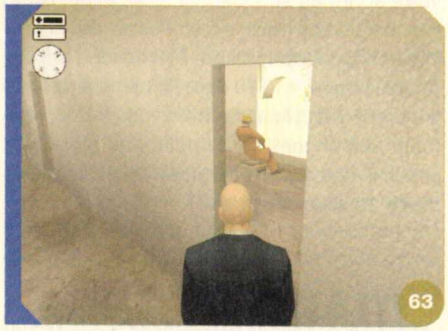
- **Rencontrer l'agent Smith**
- **L'agent doit survivre**
- **Éliminer les deux assassins et photographier leurs corps**
- **Faire parvenir les photos à l'agent**

ÉQUIPEMENT	OBJETS
Corde à piano	Rossignol
Pistolet SD	Jumelles

Jetez un coup d'œil sur la carte du terrain afin de repérer l'emplacement de votre contact (il est représenté par un symbole rouge clignotant en bas à droite sur le plan). Atteignez cette destination en courant, ouvrez la porte et approchez-vous de votre allié. Après un bref monologue, **ramassez le fusil à pompe automatique SP12 ainsi que des munitions**. Cela fait, regardez une nouvelle fois votre carte et localisez votre prochain point de ralliement (toujours représenté par un symbole rouge clignotant).
Si vous souhaitez arriver à cet emplacement sans difficulté, vous pouvez déposer votre fusil. De cette manière, vous ne vous ferez pas remarquer.

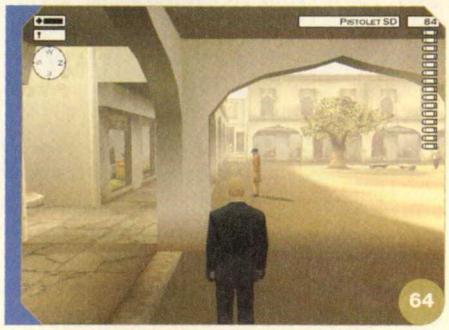
L'agent Smith n'a pas l'air très en point.

Maintenant, si vous désirez garder cette arme, aidez-vous de la carte pour repérer les mouvements de la foule et faufilez-vous dans les ruelles sans vous faire repérer. Dans ce cas de figure, progressez en jetant constamment un œil sur le plan. À l'approche de civils ou de gardes, lâchez votre arme à terre avant qu'ils ne vous repèrent : ainsi, vous éviterez tout soupçon. Dès que l'ennemi s'éloigne, récupérez le fusil et continuez votre parcours. Cela risque de prendre du temps, mais, au moins, vous gardez le fusil à pompe avec vous !



Le premier assassin que vous devez éliminer est un sniper.

Lorsque vous atteignez la cache de l'agent Smith, ce dernier vous donne de nouvelles directives. Laissez votre fusil dans ce bâtiment et regardez de nouveau votre carte. Vous remarquerez deux points jaunes non clignotant sur le plan. L'un est mobile (le rond jaune foncé) et l'autre semble ne pas bouger (le rond jaune clair). Il s'agit des deux tueurs à gages que vous devez éliminer. Celui qui est immobile se cache dans un bâtiment avec une arme de sniper à la main. L'autre cible, qui est mouvante, porte une casquette new-yorkaise et se sert d'un pistolet silencieux. Rendez-vous dans le bâtiment où se trouve le sniper (le rond jaune clair) et ne vous faites pas repérer. Si vous arrivez par la grande cour, face au bâtiment, votre présence sera immédiatement détectée. La carte du terrain vous aide à localiser les mouvements de vos ennemis.



L'un des tueurs à gages porte une casquette.

Tout d'abord, occupez-vous du tireur d'élite. Allez à l'étage du bâtiment où il se terre. Pour cela, empruntez l'escalier et, une fois au niveau supérieur, abattez cet homme avec votre pistolet SD. Éloignez son corps de la fenêtre pour le mettre à l'abri des regards indiscrets, puis prenez une photo de son cadavre. Occupez-vous ensuite du second tueur à gages en allant à sa rencontre. Abattez-le dès qu'il est dans votre ligne de mire, sans témoin. Cela fait, allez prendre une photo de votre victime. Cette opération étant effectuée, rebroussez chemin jusqu'à la cache de l'agent Smith.

Il vous indique où se trouve le bâtiment dans lequel vous pouvez accéder par un passage secret (représenté par le mot «Exit» sur le plan). Récupérez le fusil à pompe et rendez-vous à cet emplacement le plus rapidement possible. En chemin, si des gardes vous bloquent le passage, liquidez-les sans perdre de temps. Lorsque vous atteignez le bâtiment indiqué sur la carte, ouvrez la porte et entrez. Il ne vous reste plus qu'à emprunter le passage secret situé derrière le trou du mur, caché par un tapis, à gauche.

Le passage secret est situé derrière le tapis qui cache un trou dans le mur.

LA MORT D'HANNELORE

Vous avez enfin trouvé le temple. Maintenant, vous devez localiser et éliminer le docteur Von Kamprad sans que personne ne puisse avoir de soupçon. Aucun civil ne doit être éliminé. Cachez ensuite son corps à l'emplacement indiqué sur la carte avant de vous enfuir.

OBJECTIFS :

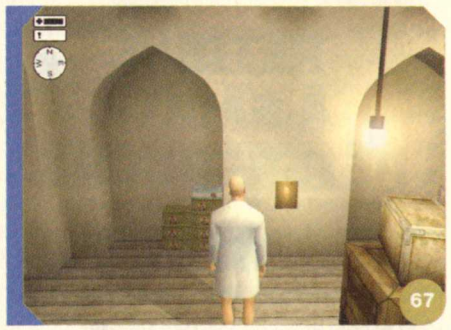
- Trouver la clé de la pièce où cacher le corps
- Éliminer le docteur Von Kamprad
- Cacher le corps de Von Kamprad (voir la carte)
- Aucun civil ne doit être abattu ni voir le corps du docteur

ÉQUIPEMENT	OBJETS
Corde à piano	Rossignol
Pistolet SD	Jumelles

Vous êtes caché derrière une barque. À l'ouest, vous pouvez apercevoir un garde effectuant sa ronde. Attendez qu'il s'approche de votre position et, à l'aide du pistolet SD, abattez-le d'une balle en pleine tête. Cette tâche accomplie, cachez son corps derrière la barque et **récupérez ses vêtements**. Maintenant, rendez-vous à l'ouest et, à l'intersection, empruntez la route qui monte au sud. L'entrée du temple est gardée par deux hommes. Franchissez la porte en marchant tranquillement afin de ne pas éveiller de soupçon. Une fois de l'autre côté, pénétrez dans la chambre tout de suite à gauche.

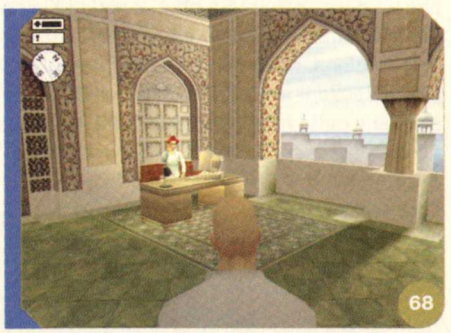
Enfilez les vêtements de patient pour accéder à l'hôpital.

À l'intérieur, **ramassez les vêtements posés sur le lit**. Quittez alors la pièce par où vous êtes arrivé et rendez-vous au sud-ouest dans la grande cour. Vous devez atteindre la salle de stockage de marchandises. Pour ce faire, utilisez votre carte du terrain. L'emplacement (Storage) est indiqué par un symbole rouge clignotant (en bas à gauche sur le plan). Lorsque vous êtes dans cette salle, **récupérez la clé** qui est accrochée sur le mur, à l'opposé des fenêtres. Cette action effectuée, retournez dans la cour et partez en direction du nord jusqu'à la porte d'entrée de l'hôpital. Franchissez-la et, dans le hall principal, prenez le chemin à gauche. Montez alors toutes les marches de l'escalier et, lorsque vous êtes dans la pièce voisine, regardez votre carte du terrain pour localiser le bureau de votre cible (Dr Von Kamprad Office).



La clé accrochée sur le mur vous permet d'ouvrir la pièce dans laquelle vous pouvez cacher le corps de votre victime.

Une fois à l'intérieur de la pièce, approchez-vous du docteur et, lorsqu'il vous tourne le dos, sortez votre arme silencieuse et liquidez-le. En vous aidant une nouvelle fois de la carte, vérifiez qu'il n'y a personne à l'extérieur du bureau. Traînez alors le corps de votre victime hors de la salle et rendez-vous dans la pièce de stockage des médicaments, Hiding Place (indiquée en rouge sur le plan). Grâce à la clé que vous avez récupérée précédemment, vous avez accès à cet endroit. Il ne doit pas y avoir de témoin, sinon la mission se solde par un échec. Agissez vite avant qu'un patient vienne à la rencontre du docteur. Maintenant que vous avez rempli votre contrat, il ne vous reste plus qu'à quitter l'hôpital et le temple pour retourner à votre point de départ. Dès que vous atteignez la barque, avancez en direction du quai pour monter dans le bateau et vous enfuir.



Éliminez le docteur dès qu'il vous tourne le dos !

HOSPITALITÉ INCURABLE

Vous devez trouver et éliminer Deewanna Ji, le chef du culte, qui doit subir une opération chirurgicale dans un hôpital. Infiltrez les lieux sans vous faire remarquer et liquidez votre cible endormie sur la table d'opération.

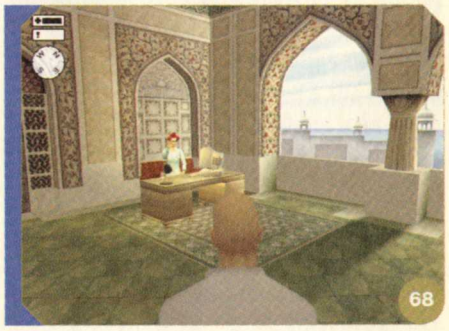
OBJECTIFS :

- Retrouver et éliminer le chef du culte
- Quitter l'île

ÉQUIPEMENT	OBJETS
Corde à piano	Rossignol
Pistolet SD	Jumelles

Sans perdre de temps, courez à l'ouest et passez derrière les caisses. Attendez que les gardes, sur le bateau et à proximité de vous, vous tournent le dos pour continuer votre progression dans la même direction. Vous allez apercevoir sur votre droite un premier passage : ne l'empruntez pas ! Poursuivez votre chemin jusqu'au second passage. De là, marchez vers le nord pour aboutir devant un bassin d'eau. Un ennemi est en faction à cet endroit. À quelques mètres de lui, des vêtements sont disponibles : allez les récupérer. Ainsi, vous passerez incognito dans la foule.

À l'intérieur du temple, à l'ouest, des armes ont été entreposées. Il est inutile de les prendre car, pour cette mission, vous n'en avez pas besoin. Rendez-vous à l'est et descendez les marches de l'escalier. Pour ne pas éveiller de soupçon, évitez de courir durant tout l'itinéraire qui va suivre. Rendez-vous au nord-est vers l'entrée de l'hôpital. Franchissez alors la porte et, en vous aidant de la carte du terrain, atteignez l'ascenseur. Lorsque vous êtes dans cet élévateur, sélectionnez le premier étage. Poursuivez maintenant votre parcours jusqu'à **la salle Office Chakran** au sud-ouest (emplacement indiqué en rouge, en bas à gauche sur le plan).



Avancez à pas de loup pour crocheter la serrure de la porte.

Dans cette pièce, une infirmière est assise à son bureau. À votre approche, elle se lève pour vous observer. Pour la faire s'asseoir de nouveau, quittez son champ de vision. Rendez-vous à l'entrée de la terrasse à gauche, puis retournez-vous pour effacer ses soupçons. Une fois

qu'elle est assise et de dos, approchez-vous de la porte sur la gauche à pas de loup. Crochetez la serrure et passez dans la salle voisine. Sur la table, à droite, ouvrez la boîte noire pour y **récupérer une clé et des lunettes de vision nocturne**. Cela fait, passez par la porte au nord et ramassez les vêtements posés sur les caisses. Vous êtes maintenant déguisé en docteur. Rebroussez chemin jusqu'à l'ascenseur et, à l'intérieur, sélectionnez le sous-sol.

Le scalpel va vous permettre d'exécuter en toute discrétion le chef du culte.

Une fois que vous êtes à cet étage, partez au sud. En vous aidant de votre carte du terrain, rendez-vous dans la pièce où se trouve un scalpel. L'emplacement est indiqué sur le plan par un point d'exclamation. Il s'agit du deuxième point d'exclamation en partant du bas. Lorsque vous avez **récupéré un scalpel** sur le bureau, quittez la pièce par où vous êtes arrivé et vérifiez qu'il n'y a personne dans le couloir pour crocheter la serrure de la porte qui vous fait face. Pénétrez dans la salle et approchez-vous du générateur pour le désactiver. L'électricité est maintenant coupée... Utilisez vos lunettes de vision nocturne pour y voir un peu plus clair. Sans tarder, sortez de cette pièce et courez en direction de la salle d'opération au sud-est. Sur le plan, elle se trouve en haut à droite, deuxième cercle rouge en partant du haut (Sugery Room).

Éteignez le générateur pour couper l'électricité et vous retrouver dans l'obscurité.

C'est dans cette salle que se trouve le chef du culte qui est prêt à être opéré. Sortez votre scalpel et approchez-vous de la table d'opération. Sélectionnez alors "Tuez le dirigeant du culte" pour l'achever. Cette tâche accomplie, retournez dans la salle du générateur et remettez le courant. Rendez-vous à présent à l'ascenseur et atteignez le rez-de-chaussée. Dirigez-vous à gauche et continuez plein sud jusqu'à la porte de sortie. Lorsque vous êtes à l'extérieur, localisez le point d'évacuation à l'aide de la carte (Exit). Il se trouve en bas à droite sur le plan. Un tireur vous attend au pied de l'escalier : laissez-le s'enfuir, dévalez les marches et poursuivez votre chemin au nord-est jusqu'au bateau.

RETOUR À SAINT-PÉTERSBOURG

Votre Client, Sergei Zavoratko, devient maintenant votre cible. Sans le savoir, vous travaillez depuis le début pour un terroriste international. Les Nations unies ne peuvent pas agir pour le neutraliser, mais vous donnent carte blanche pour éliminer ce scélérat.

OBJECTIFS :

- **Éliminer Sergei Zavoratko**
- **Fuir le métro**

ÉQUIPEMENT	OBJETS
Corde à piano	Rossignol Jumelles

Vous êtes de retour à Saint-Pétersbourg. Le cheminement que vous devez suivre est presque identique à celui de la mission que vous avez effectuée lors de votre passage dans cette ville. Voici donc l'itinéraire à suivre.

Tout d'abord, contrairement à votre première mission à Saint-Pétersbourg, ne vous dirigez pas vers les casiers. En effet, il est inutile de prendre le fusil de sniper car vous n'avez pas de munitions. Même si vous en trouviez, vos balles seraient à blanc. Vous l'avez compris, c'est une mascarade, un piège, dont le but est de vous éliminer.

Gravissez les marches à l'ouest, longez le couloir, montez par l'Escalator et empruntez l'escalier qui descend tout de suite sur la gauche. Passez ensuite la porte pour vous rendre dans la pièce d'à-côté. Approchez-vous de la porte suivante et crochetez la serrure de celle-ci. À présent, traversez le passage et parcourez le tunnel jusqu'au bout. Vous vous retrouvez dans les égouts. Prenez sur la gauche et franchissez la passerelle à droite. Poursuivez ensuite votre chemin par l'ouest pour, enfin, emprunter le premier passage que vous apercevez à droite.

C'est à l'intérieur de ce bâtiment que vous attend votre clone !

Une fois que vous avez longé le tunnel, utilisez l'échelle pour monter et vous retrouver à l'extérieur. Cela fait, rendez-vous à l'ouest et, à l'angle du bâtiment, tournez à droite pour vous approcher des caisses de bois. Au loin, vous devriez apercevoir des civils. Courez maintenant en direction du nord vers la porte d'entrée du bâtiment. Lorsque vous êtes dans le hall principal, montez les marches de l'escalier et dirigez-vous au premier étage, par la droite. À présent, sortez votre corde à piano et, en vous déplaçant à pas de loup, ouvrez la porte pour pénétrer dans la salle. Un sniper est de dos près de la fenêtre. Il a pour mission de vous abattre : approchez-vous de lui sans faire de bruit et étranglez-le par-derrière !

Débarrassez-vous de ce sniper à l'aide de votre corde à piano.

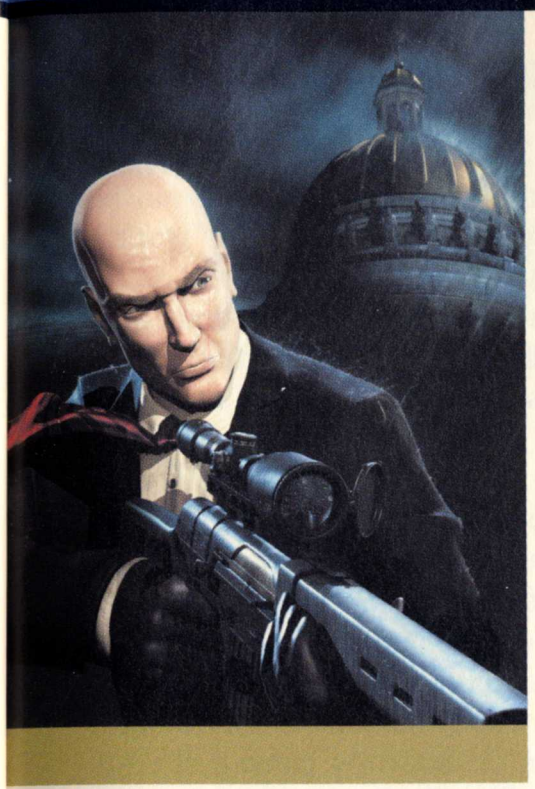
Après la scène cinématique, ramassez le fusil à lunette W2000 et rebroussez chemin jusqu'aux égouts. Vous risquez de subir de nombreux tirs ennemis. Ne vous arrêtez surtout pas en chemin ! Lorsque vous avez effectué l'itinéraire inverse pour sortir des tunnels et atteindre le métro, retournez à votre point de départ pour terminer la mission.

RÉDEMPTION

Sergei a enlevé le père Vittorio et l'a entraîné de force à l'intérieur de l'église. Ses hommes de main quadrillent tout le secteur et de nombreux snipers vous attendent dans l'enceinte même de ce lieu saint...

OBJECTIFS :

- **Éliminer tous les gardes du corps de Sergei**
- **Sauver Vittorio en éliminant Sergei**

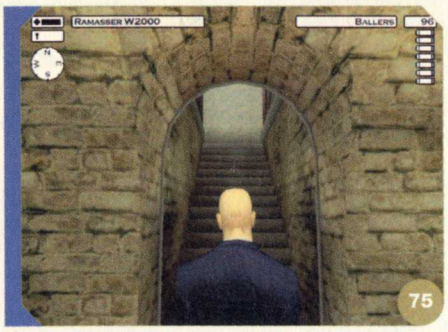


ÉQUIPEMENT	OBJETS
Corde à piano	Rossignol Jumelles

Votre corde à piano sera votre seule arme pour ce début de partie. Remarquez la présence de deux sentinelles qui patrouillent à droite. Attendez qu'ils vous tournent le dos et avancez de quelques pas au nord pour vous cacher sous la voûte du côté du pilier droit. Maintenant, regardez en direction du nord-ouest et attendez l'arrivée de l'un des gardes. Lorsqu'il s'arrête au niveau de la porte de l'église et se met à aller vers le nord-ouest, sortez votre corde à piano et suivez-le. Ne l'attaquez pas tant qu'il n'a pas quitté le gazon vert.

Évitez également de trop vous approcher de cette cible qui risque de se retourner ; vous perdriez, du coup, l'effet de surprise. Dès que cet ennemi part à l'ouest (hors du gazon), courez rapidement dans sa direction et utilisez votre corde à piano pour l'étrangler par-derrière. Cela fait, **récupérez son pistolet**. À présent, rendez-vous en direction de la porte à l'est sans vous faire repérer et, lorsque vous avez le deuxième garde en joue, abattez-le. Le coup de feu va attirer deux, voire trois ennemis supplémentaires : liquidez-les un par un sans oublier de ramasser leurs armes.

Après ce carnage, franchissez la porte et laissez-vous tomber en contrebas. Sans perdre de temps, courez à l'armurerie qui se trouve droit devant et pénétrez-y. C'est le moment de faire vos emplettes ! **Sélectionnez les Ballers comme arme secondaire avec un maximum de munitions 0.45**. Ensuite, choisissez comme **arme principale le Fusil W2000 et collectez les munitions SVD** sur la table à droite. Vous êtes fin prêt pour l'assaut final. Sortez de l'armurerie et regardez votre carte du terrain. Au nord-ouest, vers la maison en ruine, un sniper vous guette. En positionnant le canon de votre fusil dans cette direction et en vous déplaçant latéralement vers la gauche, vous devriez pouvoir le cibler. Lorsque vous l'avez dans votre ligne de mire, abattez-le !



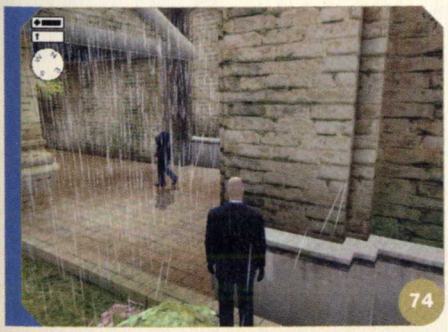
Cet escalier mène à l'église.

Courez maintenant vers la porte à l'ouest, près de votre abri de jardin. Une fois dans le couloir, dirigez-vous à droite et avancez à gauche jusqu'à l'escalier au nord. La boucherie va pouvoir commencer… Collez-vous au mur de gauche et tournez le canon de votre fusil à l'est. Maintenant, montez latéralement l'escalier à petits pas pour apercevoir, entre les creux de la balustrade, un tireur d'élite : snipez-le avec votre arme et, tout de suite après, sélectionnez les Ballers, puis tournez-vous au nord. De nombreux ennemis vont arriver par cette direction : liquidez-les un par un, en restant toujours sur les marches de l'escalier.

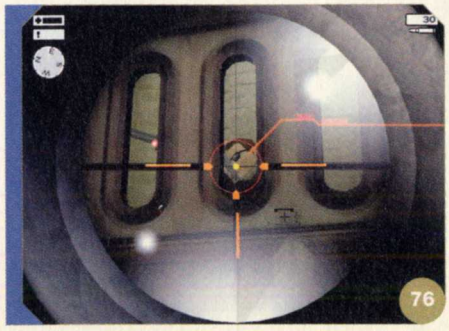
Une fois que le calme est rétabli, montez par l'escalier à reculons et regardez une nouvelle fois entre les creux des balustrades s'il n'y a pas d'autres ennemis à éliminer à distance. En atteignant la dernière marche, visez le sniper en hauteur, au sud-ouest. Occupez-vous ensuite du tireur en contrebas, dans la même direction. Cela fait, chargez-vous de l'ennemi en hauteur à l'ouest, puis du garde posté au sud près du confessionnal. À présent, approchez-vous du confessionnal et retournez-vous. Deux snipers se trouvent au nord-est, à l'étage supérieur. Selons vos actions, l'un d'eux peut se déplacer d'un balcon à un autre. Débarrassez-vous de ces hommes et liquidez les gardes arrivant par-derrière.

Restez accroupi à cet endroit pour faire sortir Sergei de sa cachette.

Si votre premier objectif n'est pas accompli, c'est qu'il doit y avoir un homme de main quelque part dans cette église ou à l'extérieur. Passez par l'une des portes près du confessionnal et parcourez l'église à sa recherche. Lorsque vous l'avez abattu, retournez au confessionnal et entrez-y. À présent, armez-vous du Ballers et tournez-vous face à la fenêtre qui vous sépare de votre interlocuteur. Baissez-vous et attendez que Sergei sorte de sa cachette. Dès qu'il est dehors, visez rapidement sa tête et abattez-le avant qu'il s'échappe ! Il ne vous reste plus qu'à contempler la scène cinématique finale, en attendant une éventuelle suite ! ■



Éliminez ce garde avec votre corde à piano.



En vous servant des creux de la balustrade, vous pouvez éliminer un certain nombre d'ennemis.

Une balle en pleine tête suffit à terrasser Sergei !

MAFIA

DOSSIER RÉALISÉ PAR
Don HeRbi (sherbillon@loisir.net ;-)

Éditeur : Take 2

Texte : Français

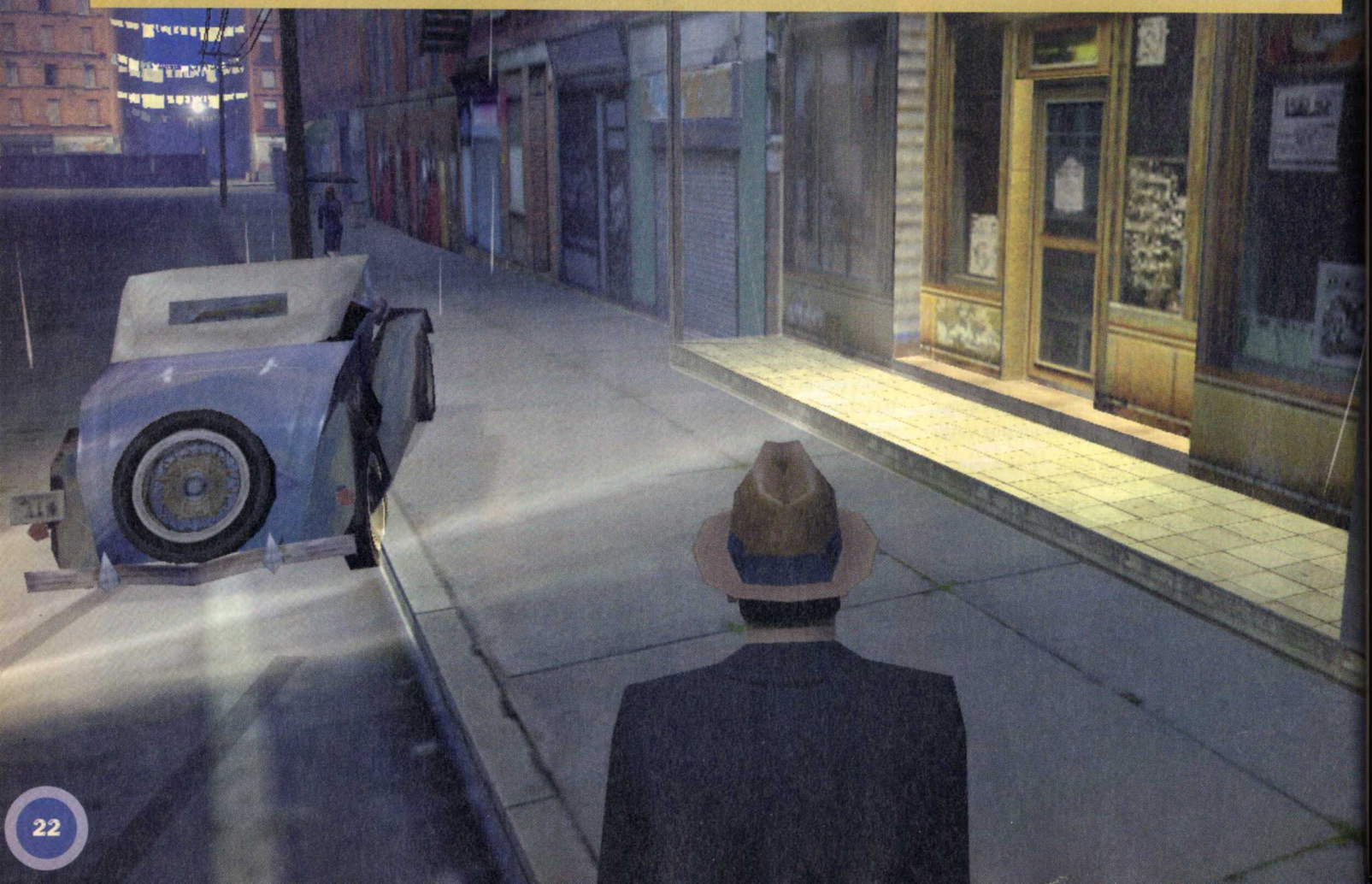
Voix : Françaises

Sortie : Septembre 2002

Config. mini : Proc 500 mhz, 128 Mo de ram, 1,8 GO d'espace disque dur.

Public Adulte DÉCONSEILLÉ aux moins de 16 ANS

Voilà un jeu qui vous tient en haleine du début à la fin. Cela faisait longtemps... Heureusement, Mafia arrive à point pour vous procurer les sensations d'un chauffeur de taxi qui se retrouve, petit à petit, dans le monde mafieux. Il s'agit du même moteur et du même principe de jeu que GTA 3. Vous êtes dans une ville où vous pouvez tuer, voler des voitures, écraser les gens, etc. Pour ma part, je n'ai jamais trop accroché à GTA 3 qui, je trouve, insiste trop sur le côté méchand du truand. On a tout de suite envie de tout bousiller. Mafia vous plonge dans un scénario bien ficelé, avec des rebondissements inattendus, des passages de jeu variés (course de savonnettes, infiltration, discrétion, mais aussi bourrinage), des missions étonnantes comme si vous étiez dans le film "Le Parrain". On a envie également d'être respecté par les autres et de se tenir correctement pour ne pas attirer les flics. Bref, ce jeu est à avoir absolument !



A SAVOIR

Cette solution concerne uniquement le mode Scénario. Vous avez accès également au mode Libre Circulation, dans lequel, comme son non l'indique, vous êtes libre de faire ce que vous voulez. Il y a quelques objectifs, mais rien d'important. Vous devez savoir tout de même qu'en faisant ces missions vous débloquerez certaines choses dans le mode Scénario, telles que le limiteur de vitesse à 60 au lieu de 40. Lorsque vous aurez fini le mode Scénario, vous aurez accès à un nouveau mode nommé Circulation Ultra Libre. Dans ce mode, il n'y a pas de police, de nouvelles voitures à débloquer et vous aurez même la chance de voir votre appartement.

CHAPITRE 1

Une offre qui ne se refuse pas

Vous commencez votre première mission malgré vous. Effectivement, une course-poursuite s'est engagée entre deux voitures, mais l'une d'elles s'est encastrée dans le mur juste devant vous. Deux hommes en sortent et vous menacent afin de s'échapper. Vous devez donc vous enfuir avec ces deux malfrats dans votre taxi pour éviter de vous faire tuer, certainement par un gang rival. Pour cela, il vous suffit d'aller le plus vite possible, attention à ne pas avoir enclenché le limiteur de vitesse, en zigzaguant à travers les nombreuses voitures, les poteaux, et de tourner le plus souvent possible. Si vous n'y arrivez pas, voici un chemin qui vous fera gagner du premier coup. Dès le départ, prenez la première à droite, puis allez tout au bout de la rue. Une fois au bout, engouffrez-vous dans la petite ruelle menant aux escaliers **(1)**. Généralement, la voiture qui vous poursuit s'encastre dans le mur avant les escaliers, ou alors ils vont tellement vite que la voiture se retourne en décollant sur les escaliers. Si, malgré tout, ils sont toujours à vos trousses, après les escaliers, prenez sur votre gauche, puis au bout à droite. Un peu plus loin, vous allez apercevoir une station-service. Attendez que la voiture des malfrats soit bien derrière vous et tournez autour de la pompe à essence : les malfrats vont foncer dedans et ainsi la faire exploser, eux avec **(2)**. Vous serez alors tranquille. Il ne vous reste plus qu'à emmener vos futurs collègues au bar de Salieri, en vous aidant de la boussole ou en consultant la carte du jeu, et à recevoir une récompense pour votre performance… Voilà comment on entre dans la mafia !

CHAPITRE 2

Le fuyard

Après une nuit plutôt mouvementée, vous êtes de nouveau dans votre train-train quotidien, à savoir, chauffeur de taxi. Vous devez donc emmener les gens qui montent dans votre taxi à l'endroit désiré. Aidez-vous de la boussole et de la carte du jeu pour vous repérer dans la ville afin d'emmener vos clients au point voulu (indiqué par une flèche bleue sur votre carte). Attention, n'écrasez aucun piéton et ne blessez pas vos passagers, sinon vous devrez recommencer. Respectez aussi la réglementation pour ne pas vous faire arrêter par la police **(3)**, sinon vous devrez payer une contredanse : mettez donc votre limiteur de vitesse en route. Ensuite, après votre pause-café, deux malfrats vous tombent dessus, l'un à coups de batte de base-ball, l'autre avec un pistolet. Une seule solution s'offre à vous : fuir en direction du bar de Salieri, qui n'est pas loin, pour espérer trouver de l'aide. Pour cela, courez à travers les ruelles en suivant les grosses flèches vertes que vous apercevrez de temps à autre. Bien entendu, il faudra faire cette petite course plusieurs fois afin de repérer le bon chemin. Une fois dans le bar en question, tout ira bien pour vous…

CHAPITRE 3

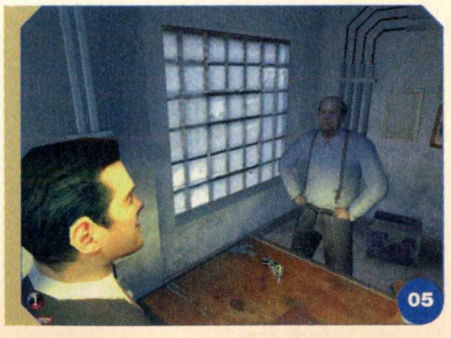
Cocktail explosif

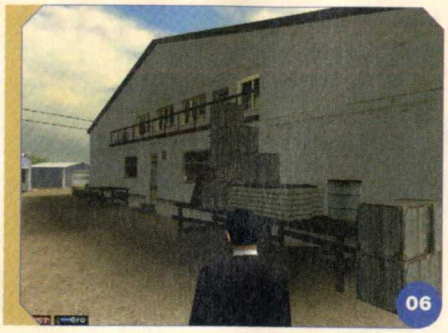
Maintenant, vous faites bel et bien partie de la "famille". Pour votre première mission, vous allez pouvoir régler vos comptes avec les deux malfrats qui ont détruit votre taxi. Effectivement, votre mission est de démolir les voitures de Morello pour assouvir votre vengeance. Après la cinématique, aidez-vous de votre carte pour aller au bar de Morello en voiture. Lorsque vous passez devant, vous pouvez apercevoir un homme qui garde les voitures situées dans la cour arrière. Bien entendu, ne passez pas par-devant, sinon vous serez repéré. Prenez la petite ruelle juste derrière, passez par la grille, assommez d'abord le garde en question à coups de batte de base-ball **(4)**, puis occupez-vous des voitures. Commencez par l'une d'entre elles à coups de batte, utilisez vos cocktails Molotof sur les deux suivantes, puis tirez-vous en vitesse pour retourner chez Salieri et ainsi finir cette mission avec succès.

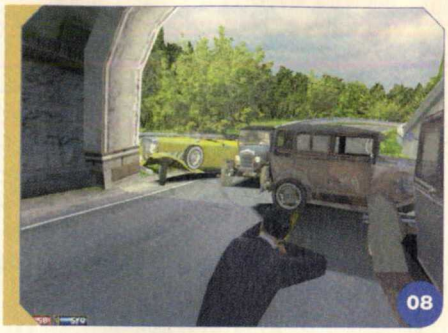
CHAPITRE 4

La routine

Comme son nom l'indique, voilà une mission de routine. Vous devez récupérer l'argent de divers hôtels en échange de "services". Tout d'abord, sortez du restaurant par la porte de derrière, dirigez-vous vers la droite afin de monter les escaliers en fer menant chez Vicento **(5)**, puis discutez avec lui pour récupérer **un calibre**. Retournez dans la cour du restaurant pour discuter avec Ralph afin d'avoir **une voiture** pour votre course. Crochetez la serrure et c'est parti… Pour cette mission, vous êtes le chauffeur et devez donc attendre dans la voiture







lorsque vos collègues vont chercher l'argent. Pour vous rendre aux points de rendez-vous, utilisez la carte afin de vous repérer dans la ville sans oublier de respecter la réglementation pour ne pas attirer la police.

Motel Clark

Après avoir vu vos deux premiers "clients", vous voilà parti en dehors de la ville pour aller en voir un dernier. Malheureusement, les hommes de Morello sont là et ont pris en otage votre ami. Vous devez donc le libérer. Tout d'abord, dirigez-vous vers la cour arrière de l'hôtel, abattez le chien qui vous attaque, puis montez de caisse en caisse **(6)** pour atteindre le balcon. Une fois sur le balcon, franchissez la porte et ouvrez la porte des toilettes tout de suite sur votre droite. Éliminez l'homme à l'intérieur **(7)**, retournez-vous, franchissez la première porte sur votre droite afin de récupérer **une arme** sur le lit, puis descendez les escaliers au bout du couloir afin de faire le ménage. Après avoir éliminé tout le monde, allez voir votre ami Sam dans une pièce à côté. Après la cinématique, liquidez le gars en T-shirt blanc et retournez voir Sam. Après une deuxième cinématique, vous pouvez apercevoir un homme partir avec votre pognon…

Chope-le !

Foncez vers votre voiture, grimpez dedans et poursuivez le malfrat qui se tire avec votre fric. Pour l'arrêter, ce n'est pas évident. Il y a une technique qui consiste à le pousser dans le ravin. Effectivement, au bout d'un moment, il y a un virage serré sans rail de sécurité. Poussez-le dans le vide pour en finir avec lui. Si vous n'y arrivez pas, le mieux est de le dépasser et de vous mettre en travers de la route pour l'empêcher de passer **(8)**. Une fois bloqué, il sortira de sa voiture et vous canardera à coups de balles, bien entendu. Sortez vous aussi de votre véhicule, accroupissez-vous et, dès qu'il recharge, sautez-lui dessus pour lui placer une balle entre les deux yeux. Une fois qu'il est mort, rentrez à la maison.

CHAPITRES 5 ET 6

Fair Play

Voilà un nouveau boulot pour vous. Une course de bolides va bientôt avoir lieu. Votre patron a parié sur un petit jeune, mais il vient d'apprendre qu'un autre gars va gagner la course à coup sûr, du fait qu'il a une meilleure voiture. Il vous demande de prendre cette voiture, de l'emmener à un collègue pour faire une "révision spéciale". Pour commencer, sortez du bar et allez voir Ralph pour qu'il vous fournisse une voiture et des renseignements. Une fois en voiture, repérez l'endroit où se trouve cette fameuse voiture, sur votre carte. Lors de votre arrivée, allez au poste de garde pour rencontrer Bobby. Une fois la barrière ouverte, prenez Bobby dans votre voiture et allez tout droit. Ensuite, attendez qu'il ouvre le garage pour voir la voiture en question **(9)**. Amenez donc cette voiture chez Lucas Bertone (consultez le plan de la ville pour voir ou il se trouve), pour qu'il fasse la "révision", et ramenez la voiture à son emplacement de départ. Mais attention, n'abîmez pas trop la voiture et ne vous faites pas repérer par la police, sinon vous devrez recommencer à chaque fois. Une fois que la voiture est en lieu sûr, retournez chez Salieri et allez vous coucher.

Avant et après la course

Le lendemain, vous apprenez que le pilote sur lequel Salieri a parié a eu un accident. Bien entendu, Salieri vous appelle pour que vous fassiez la course. Prenez une voiture dans la cour arrière du bar et allez au point de rendez-vous. Une fois sur place, vous avez droit à un bref briefing. C'est très simple, vous êtes au volant d'un bolide **(10)** qui ne tient pas particulièrement la route et devez finir premier. Bien entendu, pour cette mission je ne peux vous être utile car c'est vous le pilote. Un conseil : n'allez pas trop vite dans les virages, n'accélérez pas en tournant et tout ira bien. Après la course, vous apprenez que Lucas Bertone, le mécanicien, voudrait vous offrir quelque chose pour votre victoire. Sortez alors du bar, prenez une voiture et allez le voir. Pour vous remercier, il vous file un tuyau, comme on dit dans ce milieu. Ce tuyau est une jolie voiture jaune garée la journée sur un parking près du centre municipal. Prenez votre voiture, allez sur ce parking repérer la voiture, regardez autour de vous s'il n'y a pas la police, crochetez la serrure, montez dedans, puis retournez chez Salieri pour finir cette mission.

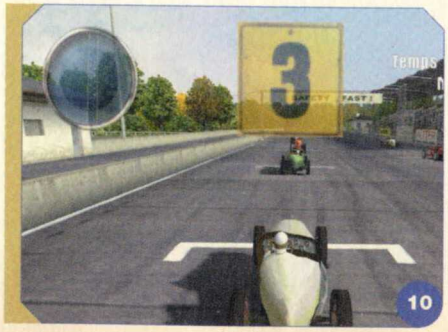
CHAPITRE 7

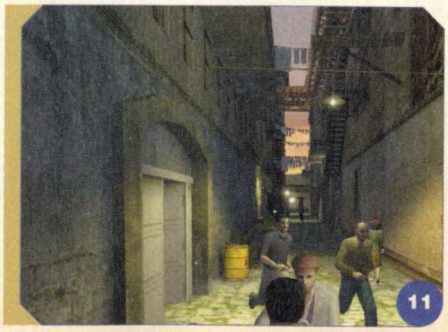
Sarah

Alors que vous êtes tranquillement en train de boire un coup au bar de Salieri, Luigi vient vous demander un petit service qui consiste, tout simplement, à raccompagner sa fille chez elle pour éviter les petites frappes éventuelles. Suivez-la donc jusque chez elle. Bien entendu, les petits malfrats sont là **(11)**, sinon vous vous ennuieriez. Sortez votre poing américain et mettez-les hors d'état de nuire. Ensuite, prenez la première à gauche et courez vite en direction de la fille pour la défendre. Une fois que tous les autres gars sont à terre, discutez avec elle pour avoir droit à un petit soin privé.

T'as intérêt à t'habituer

Après cette histoire, Salieri ne veut pas en res-





12

13

14

ter là. Une petite leçon leur fera du bien. Allez voir Vincenzo pour les armes, prenez une voiture dans la cour et allez voir Biff **(12)** dans le quartier chinois pour obtenir des renseignements sur les malfrats. Une fois que vous savez où ils sont, allez leur rendre une petite visite puis, lorsque vous arrivez, suivez Paulie. Attention, ne tirez surtout pas : prenez votre batte de base-ball lorsque vous voyez vos ennemis. Allez-y de bon coeur et tapez aussi fort que possible. Ensuite, allez au bout de la ruelle, grimpez les escaliers, longez la passerelle, puis poursuivez pour vous retrouver nez à nez avec trois ou quatre malfrats munis de flingues. Bien entendu, ne restez pas avec votre batte dans les mains, prenez votre Colt afin de les dessouder. Une fois la première série de truands à terre, poursuivez par la petite ruelle au fond à gauche. Éliminez un homme, puis, au bout, deux autres dont un perché sur un toit. S'en suivra une cinématique montrant deux truands qui s'échappent en voiture, mais vous êtes l'as du volant maintenant, non ?

Poursuite

Foncez à votre voiture, prenez Paulie avec vous, puis poursuivez les truands en vous guidant de votre boussole et de votre carte. Dépêchez-vous, le temps est limité. Lorsque leur voiture est en panne, descendez de la vôtre et allez les voir pour les finir.

CHAPITRE 8

Hôtel Carleone

Décidément, tout ne va pas pour le mieux. L'un des deux gars de la précédente mission n'est pas mort. Cela chamboule tous les projets de Salieri et vous avez une nouvelle mission : éliminer le patron d'un hôtel de prostitution, ainsi qu'une prostituée, et faire sauter le bureau du boss. Pour aller à l'hôtel, suivez votre boussole. Une fois sur place, on va changer un peu les plans. Effectivement, éliminez en premier la fille et après le boss. Cela ira plus vite et vous y arriverez plus facilement. Pour cela, allez au deuxième étage, prenez la première à droite, dans le couloir encore à droite, puis la première porte sur votre gauche : ouvrez-la afin de rencontrer la prostituée. Après la cinématique, vous êtes de nouveau dans le couloir. Vous avez sûrement remarqué un homme en noir **(13)** dans le couloir en train de surveiller. Abattez-le froidement, récupérez son arme, puis allez au dernier étage de l'établissement. Attendez en haut des escaliers et, au bout de quelques secondes, vous verrez un homme vêtu d'un costume blanc **(14)** courir se réfugier dans son bureau, apeuré par les coups de fusil. Il s'agit bien du boss. Pas la peine donc de perdre du temps à prendre **la clé** au comptoir puisqu'il vous ouvre le bureau. Entrez, dessoudez son garde du corps, puis le boss, récupérez les **papiers** sur le bureau et posez la dynamite. Sortez vite en ignorant les autres gardes afin d'admirer l'explosion.

Les toits

Vous voilà maintenant sur les toits. Bien entendu, vous devez éviter la police qui arrive très vite. Commencez par monter sur le muret de l'immeuble face à vous, donnant sur un escalier de secours. Montez ces marches, en haut prenez à droite, suivez le seul chemin possible en franchissant les deux portes à venir, retournez-vous pour voir si les flics ne sont pas derrière vous, auquel cas éliminez-les, puis grimpez sur le toit après la deuxième porte. Dirigez-vous vers l'église (sur votre droite), sautez sur le toit suivant, puis le suivant, et occupez-vous du sniper **(15)** face à vous, ainsi que de la petite horde qui arrive par la porte. Une fois qu'elle est à terre, faites attention aux deux flics sur le toit juste au-dessus. Éliminez-les, récupérez le fusil du sniper sur le toit suivant, sautez en direction des escaliers en bois, puis poursuivez pour voir une cinématique.

Le prêtre

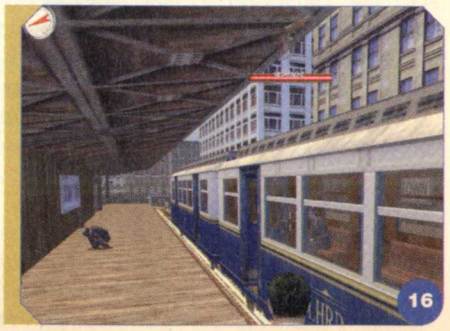
Vous êtes maintenant sur le toit de l'église. Entrez-y, récupérez de **l'énergie** dans la boîte en haut du deuxième escalier en bois, puis descendez pour voir une cinématique d'un enterrement. Malheureusement, il s'agit-là du type que vous avez dessoudé hier et les mafieux qui sont là vous repèrent. Vous savez donc ce qui vous attend : une boucherie à l'intérieur de l'église. Il n'y a pas grand-chose à expliquer, si ce n'est qu'il faut tirer sur tout ce qui bouge. Faites attention à l'homme tout en haut à droite près de l'orgue, à ceux derrière les bancs et à celui au fond à gauche. Peu de temps après, des hommes munis de fusil à pompe débarquent. Pas de temps à perdre : tirez sur l'un d'eux et récupérez son fusil pour finir les autres avec. Une fois que le carnage est terminé, sortez de l'église, montez dans le corbillard et rentrez au bar sans vous faire arrêter par les flics. Pour ma part, j'ai choisi de prendre le métro **(16)** (surtout si l'on n'a plus de points de vie) qui se situe juste à côté et qui vous pose non loin du bar de Salieri. Pour cela, il suffit de bloquer l'accès du métro avec votre voiture et de l'attendre. Une fois dans le métro, vous êtes tranquille, personne ne viendra vous chercher et encore moins lorsque vous êtes au bar de Salieri.

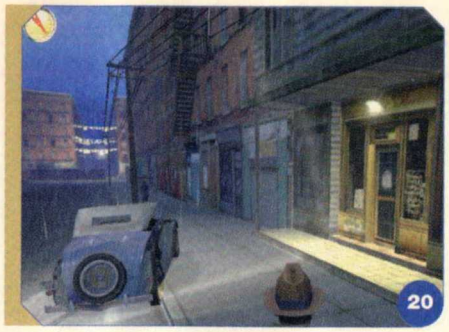
15

CHAPITRE 9

Balade à la campagne

Une petite balade, ça vous dit ? De toute façon, vous y êtes obligé... Votre mission est de récupérer deux camions d'alcool. Comme pour chaque mission, il vous faut une voiture. Donc, allez voir Ralph et repérez l'entrepôt où se trouve Paulie, sur votre carte. Une fois à l'entrepôt, Paulie vous explique ce qu'il faut faire. Après le briefing, vous voilà parti pour la campagne afin de retrouver Sam, déjà sur place. Mais, en arrivant, Sam n'est pas où il devrait être : ça sent le roussi. Muni d'un fusil à pompe, allez au bout du chemin pour apercevoir un camion avec un mort à l'intérieur. Tout de suite après la cinématique, tirez sur les deux hommes face à vous, ainsi que sur celui derrière vous. Une fois qu'ils sont morts, retournez voir Paulie pour le prévenir. Bien entendu, faites attention car deux ou trois mafieux vont essayer de


16



vous dégommer. Après avoir parlé à Paulie, vous décidez d'aller chercher Sam qui doit certainement être enfermé dans la grange. Reprenez donc le chemin avec Paulie, éliminez les hommes qui sortent des maisons de gauche et de droite et nettoyez la grange en bois un peu plus loin : il y a deux ou trois hommes. Récupérez de **l'énergie (17)** sur le mur, puis allez voir Paulie qui vous attend près de la grange rouge **(18)**. Une fois que la grange est ouverte, éliminez tout le monde dedans, récupérez **l'énergie** en haut du premier escalier, si besoin, puis allez tout en haut pour trouver Sam. En attendant que Paulie arrive avec le camion pour transporter Sam, une voiture avec des flics arrive. Avec tous ces macchabées qui traînent, il ne faut pas de témoin. N'hésitez pas à les liquider **(19)**. Après ce massacre, vous vous retrouvez à l'arrière du camion avec une Thompson en main, au cas où. Effectivement, trois voitures vous poursuivent : tirer-leur dessus pour être tranquille ! Visez la tête du chauffeur, si vous le pouvez, pour gagner du temps. De retour à l'entrepôt, prenez votre voiture pour aller voir Lucas, le garagiste.

Lucas Bertone

Après avoir discuté avec Lucas, celui-ci vous demande d'aller voir un de ses amis pour le prévenir que les poulets vont débarquer chez lui d'un moment à l'autre. Regardez sur la carte où se trouve son ami et dépêchez-vous, il y a un temps limite. Une fois sur place, frappez à la porte de son ami, il s'agit de la seule porte éclairée de cette rue **(20)**, pour ainsi le prévenir et réussir à temps. Ensuite, retournez voir Lucas pour lui dire que vous avez réussi. Pour vous remercier, il vous apprend à voler une nouvelle voiture. Après ce petit cours théorique, il est grand temps de passer à la pratique. Allez à Oakwood voler la voiture que Lucas vous a indiquée pour agrandir votre collection. Une fois au volant de cette voiture, allez vous coucher.

CHAPITRE 10

Omerta

Votre nouvelle mission est de récupérer les livres de comptes que Franck a donnés au procureur et de le liquider, après. Pour commencer, demandez une voiture à Ralph, un flingue chez Vincenzo, puis allez voir Biff au quartier chinois pour obtenir des renseignements. Malheureusement, il ne sait rien du tout. Par contre, il vous conseille d'aller voir Tony. Effectivement, Tony ne sait pas exactement où se trouve Frank, mais il pense que Joe sera au courant. Allez voir Joe **(21)** et demandez-lui où se trouve Frank. Il ne veux pas vous renseigner : tirez-lui dans la jambe pour lui faire cracher le morceau. Une fois que vous savez où se trouve Frank, prenez votre voiture et allez-y. Au moment où vous arrivez, vous pouvez apercevoir Frank et ses complices monter dans une voiture. Filez-la sans vous faire repérer, évitez également la police, et direction l'aéroport.

Aéroport

Dès le début du niveau, évitez de vous faire écraser par la voiture, cela arrive une fois sur deux. Ensuite, entrez dans l'immeuble dans lequel sont entrés Frank et sa bande. Nettoyez le secteur puis, une fois tout le monde à terre, vous apercevez Frank courir avec d'autres gardes. Avant de vous mettre à leur poursuite, récupérez l'énergie dans la boîte à pharmacie accrochée au mur, ramassez quelques armes et... c'est parti. Suivez-les tout en leur tirant dans le dos, s'ils sont juste devant vous. Sinon, dirigez-vous au hangar, traversez-le en faisant attention car ils sont cachés, puis, après le hangar, éliminez le sniper en haut de sa tour, sur la gauche. Ensuite, allez derrière les maisons, abattez les derniers gardes, puis approchez-vous de Frank pour discuter avec lui. Vous apprenez que la femme et la fille de Frank ont été kidnappées. Vous devez donc les trouver pour que Frank vous dise où se trouvent les livres. C'est très simple : dirigez-vous vers la grande maison, éliminez le garde qui en sort, ainsi que celui qui arrive au loin, puis entrez dans la maison pour voir la femme et la fille de Frank **(22)**. Allez chercher Frank qui vous demande de trouver les billets d'avion pour que sa famille puisse partir. **Les billets d'avion** se trouvent dans le premier hall de départ, sur le comptoir **(23)**. Mais attention, de nombreux flics seront là, vous devez donc les éliminer pour pouvoir les prendre. Une fois les billets en poche, retournez voir Frank pour les lui donner et recevoir, en échange, **la clef du coffre** où sont enfermés **les livres de comptes**. Pour ce qui est de liquider Frank, on peut être dans la mafia, mais on peut aussi avoir du cœur... Retournez en ville, allez à la banque chercher les livres de comptes, puis allez voir Lucas puisque vous êtes à côté.

Lucas Bertone

Lucas vous demande d'aller tabasser un gars qui a lui-même tabassé un de ces amis, auparavant, en échange d'une belle voiture d'exposition. Repérez où se trouve ce gars sur votre carte, cognez-le ou tirez-lui deux ou trois coups

dans les jambes pour le voir se sauver. Retournez voir Lucas pour apprendre à faucher une nouvelle caisse. D'après Lucas, il y aurait la même voiture sur Oak Hill. Bien évidemment, allez-y, occupez-vous du garde du corps dont Lucas vous a parlé, fauchez la caisse, puis retournez au bar pour finir cette mission.

CHAPITRE 11

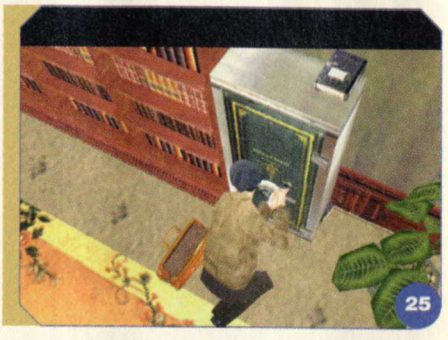
Un petit tour chez les riches

Un petit cambriolage, ça vous dit ? Passez chez Vincento prendre une arme, utilisez l'une de vos voitures et allez chercher Salvatore, l'ouvreur de coffres. Ensuite, allez à la villa du procureur pour récupérer les preuves incriminant Salieri qui se trouvent dans un coffre. Une fois sur place, demandez à Salvatore d'ouvrir la porte du jardin car elle est fermée. Une fois celle-ci franchie, prenez sur votre gauche avec la batte dans les mains, allez au bout du chemin et tapez le garde du corps par-derrière **(24)** pour l'assommer. Récupérez son fusil, vérifiez que Salvatore vous suit bien, puis passez à gauche de la fontaine sans vous faire repérer par les deux gardes juste devant. Allez tout droit pour apercevoir, un peu plus loin, une porte sur votre droite. Malheureusement, elle est fermée. Demandez à Salvatore s'il peut l'ouvrir... Manifestement, oui. Montez par les escaliers jusqu'en haut, franchissez la porte, puis celle face à vous un peu sur la droite, et celle encore face à vous au bout du couloir, puis enfin celle sur votre gauche pour vous retrouver dans le bureau du procureur. Approchez-vous du coffre **(25)** pour voir Salvatore l'ouvrir. Une fois qu'il est ouvert, récupérez les documents dedans, puis tirez-vous vite fait car tous les gardes arrivent. Reprenez le même chemin qu'à l'aller pour retourner à votre voiture. Bien entendu, pendant le trajet, vous allez devoir éliminer quelques gardes. Donc, faites attention ! Éliminez les deux premiers, accroupissez-vous pour ne pas vous faire repérer lorsque vous traversez le couloir, tirez bien et, une fois dans le jardin, courez vite et tout ira bien. Ensuite, ramenez Salvatore où il vous le demande (vous aurez peut-être les flics à vos trousses, n'oubliez pas la technique du métro, c'est imparable), puis retournez au bar de Salieri afin de lui remettre les documents.

CHAPITRE 12

Une affaire géniale

Cette affaire géniale est une cargaison d'alcool qui doit arriver. Effectivement, Paulie a rencontré un type qui peut avoir de la bonne gnôle. Et, bien entendu, de la bonne gnôle, Salieri en veut. Avec vos "amis" vous voilà parti au rendez-vous de Paulie, au cas où. Le rendez-vous est fixé dans un parking. Une fois dans le parking en question, prenez les escaliers sur la droite et allez tout en haut : c'est là que votre contact



vous attend. Pendant la discussion, vous voyez débouler deux voitures remplies de mafieux, prêts à vous trouer la peau. Votre but est de dessouder tout les mafieux se trouvant dans le parking, que ce soit au premier ou au dernier niveau. Il n'y a pas de technique précise : il vous suffit d'être à distance des ennemis car ils possèdent des fusils à pompes. Tirez de loin, visez les bidons pour créer des explosions, récupérez les deux **soins d'énergie** si besoin (le premier est à l'entrée du parking au niveau du guichet, le deuxième est au niveau 3 dans une cage métallique à côté des casiers et des bidons). Une fois tout le monde à terre, récupérez la cargaison de gnôle dans le camion et tirez-vous à l'entrepôt de Sam. Pendant le trajet, d'autres mafieux vous poursuivront : semez-les pour être tranquille et ainsi terminer cette mission.

CHAPITRE 13

Bon appétit !

Pour ce début de mission, il vous suffit d'amener Salieri au restaurant. Consultez votre carte pour connaître la position du restaurant en question, puis allez-y. Durant ce magnifique repas, une nouvelle voiture remplie de mafieux arrive et ils tirent à tout bout de champ dans le restaurant. Vous devez les prendre à revers pour les éliminer. Franchissez la porte derrière vous, prenez de **l'énergie** dans la boîte, si besoin, et franchissez une seconde porte pour vous retrouver dans une ruelle. Sur votre droite il y a également une autre porte, mais, avant de l'ouvrir, éliminez l'un des gardes qui se trouve sur votre gauche. Récupérez son arme et ouvrez la porte en question. Éliminez les gardes qui arriveront par ici, puis sortez pour finir ceux qui sont restés dehors. Une fois tout le monde à terre, vous apprenez que le traître qui vous a balancé est Carlo, le garde du corps de Salieri. Ni une ni deux : remontez en voiture pour aller chez Carlo et le liquider. En arrivant chez lui, il s'échappe par l'escalier de secours : suivez-le et liquidez-le ainsi que ses trois ou quatre copains qui arrivent.

CHAPITRE 14

Joyeux Anniversaire

Cette fois, c'est sûr, la guerre entre les deux familles est déclarée. Salieri a décidé de liquider tout le monde, en commençant par le conseiller. Comme vous l'a dit Vincenzo, le conseiller fête son anniversaire sur un bateau. Allez voir Ralph pour avoir une voiture et allez au bateau. Bien entendu, les vigiles ne vous laisseront pas entrer sans invitation. Si vous regardez bien les alentours, vous remarquerez une porte ouverte près de la cabine téléphonique : franchissez-la et descendez par les escaliers qui s'y trouvent pour arriver dans un vestiaire. Changez-vous en un gentil petit matelot qui passera inaperçu devant les vigiles. Maintenant, vous devez trouver le calibre que Vincenzo a planqué dans les toilettes. Pour cela, montez par les escaliers face à vous, puis allez à l'arrière gauche du bateau. Vous pouvez apercevoir alors une porte avec un panneau "le skipper a la clé". Le skipper est un marin avec un tee-shirt rayé blanc et bleu **(26)**. Il se trouve généralement sur le pont inférieur du côté droit. Discutez avec lui à plusieurs reprises afin d'obtenir **la clé**. Cela fait, prenez l**e seau (26)** dans les toilettes, toujours au niveau inférieur droit à l'arrière du bateau. Retournez aux toilettes du haut, nettoyez-les, ramassez le calibre par terre et sortez. Quelques instants plus tard, le skipper vient vérifier votre boulot. Maintenant, vous avez un peu de temps, alors posez-vous tranquillement devant l'orchestre pour écouter la musique. S'en suivra une cinématique montrant le conseiller sortir de sa chambre pour faire son discours. Pendant le discours, comme prévu, liquidez-le. Une fois qu'il est mort, tirez-vous vite en sautant dans le bateau de Paulie qui vient de vous rejoindre. Il se trouve sur le côté droit lorsque vous êtes face au conseiller.

CHAPITRE 15

Veinard

Dans la série des meurtres, on continue par

Sergio. Allez voir Vincenzo pour obtenir une arme, Ralph pour la voiture, et en route pour l'Italien Garden afin de dessouder Sergio. Lorsque vous êtes devant le restaurant, entrez dans la cabine téléphonique juste devant pour demander Sergio. Ainsi, lorsqu'il arrivera, Paulie pourra le liquider sans problème. En parlant de problème, il y en a un : le gars que Paulie a liquidé n'est pas Sergio... Retournez vite dans la voiture et semez les gars qui vous filent. Une fois en sûreté, retournez au bar de Salieri. Le cas Sergio Morello n'est pas terminé. Le nouveau plan consiste à placer de la dynamite sous sa voiture. Pour cela, prenez la dynamite chez Vincenzo, une voiture dans votre garage, repérez sur votre carte où se trouve la voiture de Sergio, et c'est parti. Une fois la voiture en vue, attendez que le garde du corps qui la surveille s'en aille. Lorsqu'il est parti, approchez-vous de la voiture et posez la dynamite. Malheureusement, ce n'est pas Sergio qui monte dans la voiture mais une femme. Sergio, c'est vraiment un veinard. Nouveau plan pour le liquider. Comme pour le premier, il doit se trouver dans un restaurant à cette heure-ci. Allez-y pour le liquider, mais, malheureusement, lorsque Paulie sort son arme pour faire feu, celle-ci ne marche pas. Tirez-vous en vitesse pour semer les gars qui vous filent, car c'est eux ou vous. Une fois qu'ils sont semés, retournez au bar de Salieri. Après tous ces essais ratés, Salieri décide de vous remplacer par d'autres gars. Vous, vous êtes juste là, au cas où. Eh bien, heureusement que vous êtes là, car le plan pour liquider Sergio par les autres gars échoue également! Foncez donc à ses trousses (avant qu'il ne s'échappe) puis, avant qu'il n'arrive à son point final (pour le connaître, suivez-le jusqu'au bout au moins une fois), tournez avant lui afin de le rattraper. Vous arriverez alors au port.

Port

Lors de votre arrivée au port, vous vous faites canarder par les hommes de Sergio : éliminez-les, récupérez leurs armes, puis montez dans le camion. Allez au fond à droite du port pour apercevoir deux wagons. Juste devant ces wagons se trouve **un levier (27)** : actionnez-le, puis enlevez **la cale** qui se trouve sous le premier wagon. Comme le terrain est en pente, vous le verrez détruire la porte de l'entrepôt où s'est caché Sergio. Approchez-vous du wagon pour voir une cinématique montrant le wagon exploser. Maintenant que vous avez accès à cet entrepôt, entrez-y et liquidez tout le monde.

27

28

Vous verrez Sergio en plein milieu de l'entrepôt avec une Thompson dans les mains. Faites attention, il tire très bien. Pour le vaincre, attendez qu'il recharge et, à ce moment-là, cartonnez-le pour en finir une bonne fois pour toutes avec lui. Vous pouvez maintenant retournez au bar de Salieri, après être allé voir Lucas.

Lucas Bertone

Lucas vous apprend qu'il a un ami qui vient de se faire tirer dessus, et vous demande de l'amener chez le docteur à Oakwood. Repérez sur votre carte ou se trouve l'ami de Lucas et allez le chercher. Dépêchez-vous, le temps est limité. Pour pouvoir transporter l'ami en question, il vous faut une voiture quatre portes. Faites attention aux flics, consultez la carte pour voir où habite le docteur et tout ira bien. Une fois cela fait, retournez voir Lucas pour qu'il vous donne un tuyau. Une jolie voiture est garée sur le parking de Central Island. Bien évidemment, allez-y, occupez-vous du garde qui traîne aux alentours, fauchez la caisse et entrez dans le bar pour terminer la mission.

CHAPITRE 16

La crème de la crème

Salieri a décidé de s'occuper de Morello en personne, cette fois-ci. Le plan est simple : lorsque Morello quitte le spectacle auquel il s'est rendu, liquidez-le. Prenez une arme chez Vincenzo, une voiture dans votre garage, consultez la carte pour voir où se trouve le spectacle et... c'est parti. Malheureusement, en arrivant, vous vous apercevez que le spectacle a fini plus tôt et que Morello est déjà parti. Poursuivez-le avant qu'il ne s'échappe pour arriver à l'aéroport. Une fois à l'aéroport, votre voiture s'arrête toute seule. Descendez, courez droit devant pour apercevoir l'avion de Morello qui commence à décoller et deux gardes du corps courir vers vous. Laissez tomber les gardes du corps et tirez dans les moteurs de l'avion. Tout de suite après, Paulie et Sam vous rejoindront avec la voiture. Montez à bord, prenez la Thompson 1928 de Paulie et tirez encore dans les moteurs de l'avion **(28)** pour les faire exploser, et Morello avec. Raccompagnez vos amis au bar de Salieri et allez voir Lucas.

Lucas Bertone

Lucas vous demande d'emmener une voiture recherchée par la police jusqu'aux falaises près du phare et de la balancer à la flotte. Cette mission est "assez dure" du fait des nombreux flics à vos trousses. Il n'y a pas de technique spécial. Il vous suffit de les semer puis, une fois près des falaises, de laisser la voiture sur le bord. Si les flics sont encore à vos trousses, éliminez-les, prenez l'une de leurs voitures et poussez la caisse dans l'eau. S'il n'y a pas de flics, donc pas de voiture, il vous suffit d'aller à pied sur la route non loin, de faucher une voiture qui passe et de pousser la voiture recherchée dans l'eau. Dans tous les cas, une fois que la bagnole est dans l'eau, retournez voir Lucas pour avoir un nouveau tuyau. Comme d'habitude, il s'agit de voler une voiture. Repérez cette voiture sur votre carte, puis, sur le trajet, vous verrez qu'elle se déplace. Effectivement, son propriétaire rentre chez lui. Suivez-le jusqu'à ce qu'il s'arrête et fauchez-la-lui. Rentrez au bar pour ajouter une nouvelle caisse à votre garage.

CHAPITRE 17

Campagne électorale

Votre nouvelle objectif est d'abattre un politicien lors de sa campagne électorale. Le plan est simple : vous devez vous positionner en haut d'une tour située dans une ancienne prison et éliminer le gars avec un snipe. Allez tout d'abord chercher le snipe chez Vincenzo, puis demandez une voiture à Ralph. Regardez sur votre carte où se trouve la prison et allez-y. Garez-vous devant et faites-en le tour afin de repérer une bouche d'égout ouverte. Ne vous faites pas remarquer, puis empruntez ce passage pour en sortir de l'autre côté. Une fois de l'autre côté, allez au bout du chemin, franchissez la porte, ouvrez la grille sur votre gauche, puis montez les escaliers. Éliminez les clochards qui se trouvent là, prenez sur la droite pour en éliminer deux autres, mais surtout pour récupérer le fusil à pompe que détient l'un d'entre eux. Ensuite, faites demi-tour, franchissez la grille face à vous et suivez le seul chemin possible pour arriver devant un escaliers en bois.

29

Montez ces escaliers, au bout défoncez la porte pour surprendre un ennemi, puis occupez-vous de tout le monde : attention à celui qui arrive avec une batte de base-ball. Une fois tout ce petit monde à terre, continuez par la porte du fond, récupérez **l'énergie** un peu plus loin sur la gauche, puis poursuivez par les escaliers afin d'arriver en haut de la tour. Bien entendu, pendant le trajet vous devrez vous occuper de plusieurs gars. Une fois en haut des escaliers, franchissez la porte pour vous retrouver sur un balcon. Sortez votre snipe pour sniper l'homme en costume blanc derrière le pupitre **(29)**. Il s'agit du politicien en question. Lorsqu'il est mort, reprenez les escaliers et allez tout en bas pour vous retrouver dans une cour avec quatre chiens. Abattez ceux qui goûteraient d'un peu trop près vos mollets, puis tirez dans le cadenas pour sortir. En sortant, il se peut que vous ayez des flics sur le dos. Effectivement, si vous vous êtes fait repérer en entrant dans les égouts, le travailleur qui vous a vu vous dénoncera. Dans ce cas, il faudra les semer. Une fois tranquille, allez au bar de Salieri.

CHAPITRE 18

Relax Max !

Cette fois-ci, Salieri vous envoie faucher une cargaison de cigares située dans un entrepôt au port. Pour pouvoir entrer dans l'entrepôt tranquillement, vous devez d'abord voler un camion du port et les papiers du conducteur. Plus la peine de vous dire de passer voir Vincenzo pour avoir des armes et Ralph pour avoir une voiture. Ensuite, déposez Sam au lieu indiqué sur votre carte, puis allez sur le parking du port attendre qu'un camion en sorte. Lorsque vous le voyez, suivez-le tranquillement. Attendez qu'il vide son chargement dans un petit entrepôt, puis, à ce moment-là, mettez votre voiture en travers au bout de la ruelle afin de pouvoir le bloquer. Lorsqu'il arrive, sortez le chauffeur du camion et fauchez-lui **ses papiers**. Si vous voyez qu'il accélère en vous voyant, tirez deux ou trois balles sur son camion pour le voir sortir aussitôt. Maintenant, allez au port. Muni des papiers, vous devriez passer le contrôle d'identité sans problème. Dirigez-vous droit devant jusqu'à apercevoir un quai avec une porte ouverte au bout et un homme qui attend. Accolez le camion au quai **(30)** et allez voir l'homme. Il vous dit de vous dépêcher de charger les caisses le temps qu'il aille aux toilettes.

30

À ce moment-là, vous devrez être rapide. Effectivement, vous devez charger toutes les caisses "Scorcese" dans le camion avant qu'il ne revienne. Sinon, il commencera par vous tirer dessus et les hommes aux alentours arriveront aussi. Pour réussir, vous devez vraiment ne pas perdre de temps entre chaque caisse. Lorsque vous avez fini de charger, montez vite dans le camion et sortez du port. En passant le point de contrôle, le gardien donne l'alerte, du coup vous avez tout le monde à vos trousses. Foncez donc au point de rendez-vous où vous avez laissé Sam auparavant. Éliminez tous les gardes qui sont à vos trousses, puis il ne vous reste plus qu'à retourner à l'entrepôt de Salieri avec Paulie pour terminer cette mission.

CHAPITRE 19

Au clair de lune

Paulie est bel et bien décidé à braquer une banque et il vous demande vos services de mafieux. Dans un premier temps, suivez-le jusqu'à la banque et écoutez son plan. Ensuite, pour braquer une banque, il vous faut des armes. Allez donc à l'adresse indiquée par Paulie. Il s'agit d'un de ses amis qui tient "une armurerie" à Hoboken. Une fois sur place, demandez vos armes favorites et allez voir Lucas Bertones pour avoir un bon tuyau.

Lucas Bertone

En arrivant, Lucas vous demande de remettre un paquet à l'un de ses amis qui se trouve sous le pont de Marshall Est. Consultez votre carte et allez-y. Lorsque vous arrivez sur le pont en question, il vous faut descendre de voiture pour aller sous le pont. L'ami de Lucas est bien là. En lui remettant le paquet, une bande de malfrats arrive pour vous liquider. Mais ils ne vous connaissent pas ! Alors, montrez-leur qui est le boss, puis retournez chez Lucas pour lui apprendre la nouvelle. En échange de ce service, il vous dit qu'une Trautenberg Model J est en ce moment près du lycée d'Oakwood. Allez la chercher, vous ne devriez pas rencontrer de problème particulier. Il ne vous reste plus qu'à aller chercher Paulie à son appartement et à klaxonner une fois devant pour le faire descendre pour aller braquer la banque.

31

Braquage

En arrivant dans la banque, neutralisez les gardes, ouvrez la porte du fond près du guichet, récupérez **un trousseau de clés (31)** accroché sur une étagère sur votre gauche, puis ouvrez la porte à droite de celle-ci. Occupez-vous du garde devant les escaliers, montez-les, éliminez le garde suivant, prenez à gauche dans le couloir, puis ouvrez la première porte sur votre gauche : il s'agit du bureau du directeur. Menacez-le pour savoir où se trouvent **les clés** du coffre. Récupérez-les, sortez d'ici, occupez-vous des gardes, puis descendez par les escaliers jusqu'en bas pour vous retrouver au niveau du coffre. Franchissez la grille face à vous puis, au bout du couloir, dessoudez les gardes pour avoir accès au coffre. Après une cinématique bien sympathique, vous voilà avec un sac rempli de billets sur le dos. Bien entendu, pas la peine d'attendre que les flics se pointent. Foncez donc à votre voiture avec Paulie, puis dirigez-vous droit devant. Si vous avez été rapide, vous n'aurez pas de policier à vos trousses, sinon vous devrez les semer. Lorsque vous êtes tranquille, allez au club dont Paulie vous a parlé auparavant, puis discutez avec lui une fois sur place pour terminer la mission.

CHAPITRE 20

La mort de l'art

Après un bon braquage, un bon partage vous attend. Malheureusement, en arrivant chez Paulie, vous le découvrez mort sur son tapis. S'en suit alors un coup de téléphone : c'est Sam qui vous donne rendez-vous dans une galerie d'art. Sortez, montez dans l'une des deux voitures devant l'immeuble, puis, avant d'aller au rendez-vous, allez voir Pete à Hoboken, l'homme que vous êtes allé voir juste avant le braquage pour lui demander, une fois de plus, des armes. Ensuite, allez voir Lucas Bertones qui a un petit service à vous demander.

Lucas Bertone

Lucas vous demande de suivre une fille qui travaille à l'hôtel Carleone. Elle ira sûrement, après son service, chez un type qui lui doit de l'argent Une fois devant l'hôtel en question, et lorsque Tommy dit : "c'est elle", il s'agit bien évidemment de la fille. Suivez-la en étant assez loin pour ne pas vous faire repérer, sinon vous devrez recommencer. Lorsque la fille entre chez son ami... Bingo, vous pouvez donner l'adresse à Lucas. Pour vous remercier, vous apprenez qu'une Thor 812 est garée dans le quartier chinois. En arrivant sur place, vous apercevez effectivement la voiture, mais elle est enfermée dans un enclos avec plusieurs chiens. Tirez dans le cadenas du portail pour pouvoir l'ouvrir, abattez les chiens, puis fauchez la caisse. Maintenant, il est grand temps de régler vos comptes avec Sam.

Final explosif

Après la cinématique, vous êtes pris au piège par Sam et ses hommes. La galerie est remplie de gardes. Pour en sortir, cela ne va pas être facile, mais, si vous suivez mes conseils, vous y arriverez. Dès le départ, occupez-vous des quelques hommes présents. Ensuite, montez par les escaliers sur la gauche (par rapport au point de départ), enjambez le rebord, prenez la première à droite, puis courez vers les grands escaliers. Mais attention, faites vite demi-tour lorsque vous arrivez devant ceux-ci, car des grenades vont exploser. Si vous êtes rapide, les grenades exploseront sans vous, mais avec plein d'ennemis **(32)**. Ramassez la Thompson 1928, puis éliminez tout les gardes présents à cet étage. Ensuite, revenez à l'escalier où les grenades ont explosé, puis grimpez les marches. Sam vous parle un instant et... c'est reparti. À ce moment-là, vous devez éliminer tous les gardes en hauteur. Pour cela, cachez-vous derrière la

32

33

statue sur votre gauche, éliminez le garde derrière vous, celui sur la gauche, les deux face à vous et celui face à vous sur la droite. Lorsque tout le monde est à terre, montez par les escaliers, tournez deux fois sur la gauche et longez le couloir. En arrivant au bout, approchez-vous des escaliers, mais attention aux grenades, comme tout à l'heure. Entre les deux escaliers, récupérez **l'énergie** dans la boîte et montez. En haut, éliminez le garde, puis franchissez la porte donnant sur un couloir. Si elle est fermée, vous devez descendre et faire le tour de la galerie afin d'éliminer tous les hommes de Sam. Notamment en ouvrant l'une des portes de l'étage ou vous devrez traverser plusieurs petites salles en éliminant plusieurs gardes. Une fois tout le monde à terre, vous devrez affronter Sam en personne.

Sam

Sam tire très vite et très bien. Mais il y a une technique très simple pour le vaincre... Placez-vous près d'un angle d'un mur, de façon à ce que vous puissiez vous voir mutuellement, mais lorsque Sam tire, il tire dans le mur et non sur vous **(33)**. Au moment ou il recharge, décalez-vous et tirez-lui dessus balle après balle avec votre Thompson 1928. Seize balles suffiront pour voir Sam déguerpir par un couloir. Vous pouvez d'ailleurs apercevoir des traces de sang dans le couloir par lequel il est parti. Suivez ces traces et tenez vous prêt car vous allez devoir être rapide face à Sam qui va sortir d'un coup d'un seul de sa cachette, tout en tirant. Comme dans un duel, cela sera lui ou vous. Une balle dans la tête suffira pour en terminer avec lui... Une balle suffira pour quitter le monde de la mafia.■

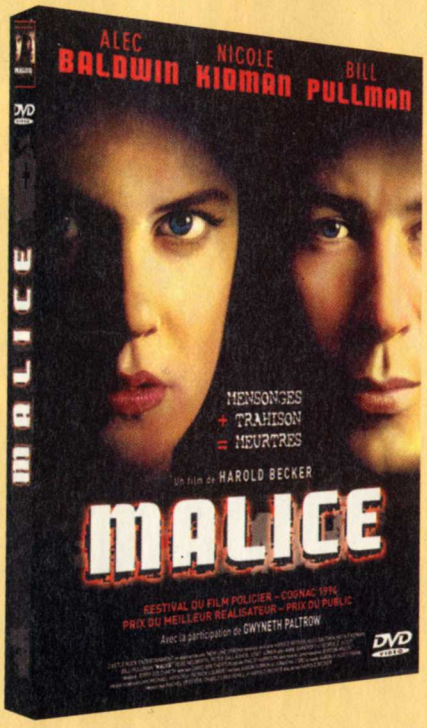
infos, trucs et astuces
08 92 68 14 16
3615 PCSOLUCES
0,34€/mn

DVD LIVE

LE MAGAZINE SUR L'ACTUALITÉ DU DVD

+

LE FILM EN DVD AVEC NICOLE KIDMAN ET ALEC BALDWIN



7,50 € seulement

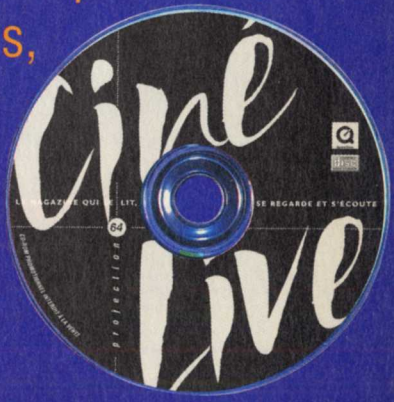
Chez votre marchand de journaux

Achetez Ciné Live sinon rien

Le magazine et son CD-Rom PC & Mac

60 minutes de vidéo plein écran

- bandes-annonces,
- reportages,
- interviews...



Tout sur le cinéma

En kiosque tous les mois au prix de 2,90 €

DOSSIER RÉALISÉ PAR
Daniel (Dmohamedaly@loisir.net)

THE THING

John Carpenter a réalisé le film "The Thing" en 1982, et celui-ci est devenu, au fil du temps, un film culte : la meilleure transposition cinématographique de l'univers Lovecraft ! Eh bien, cette adaptation de The Thing en jeu est une pure merveille. Son déroulement démarre là où s'est arrêté le film. Vous dirigez l'équipe Alpha, commandée par le capitaine Blake, et devez retrouver les survivants qui ont été sauvagement attaqués en Antarctique. Vous allez découvrir que vous n'êtes pas les seuls êtres vivants sur cette terre et votre mission va vite se transformer en cauchemar ! Faites appel à votre sens du commandement : donnez des ordres à vos collègues, positionnez-les et élaborez une stratégie pour vaincre vos adversaires.

Éditeur : Universal Interactive

Texte : Français

Voix : Françaises

Sortie : Octobre 2002

Config. mini : Pentium III 550 128 Mo

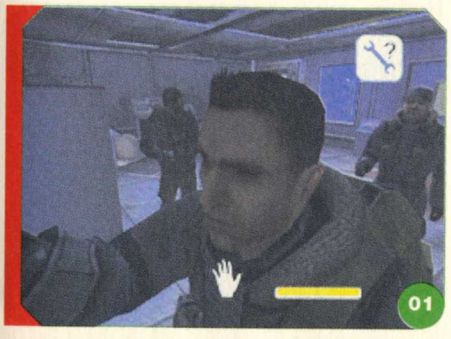
DÉCONSEILLÉ aux moins de 12 ANS

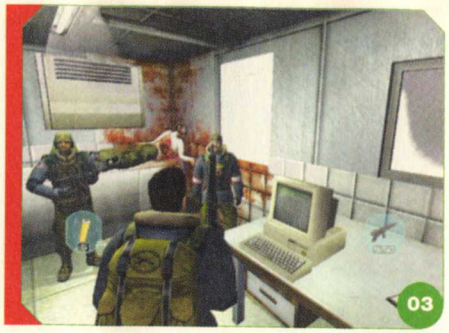
Retrouvez les Cheats Codes pour ce jeu, dans la rubrique "Triche Trash" à la fin du magazine.

CHAPITRE 1 : Base us

OBJECTIF 1 : Trouver des survivants

Dirigez-vous à droite afin de collecter **des fusées éclairantes**, des munitions et **le pistolet mitrailleur**. Ensuite, pénétrez dans le laboratoire et franchissez la première porte pour arriver dans la salle radio. Vos camarades vous expliqueront alors leur utilité dans le jeu. Actionnez **le tableau électrique** près de la porte **(01)** et récupérez les munitions ainsi que **le pistolet** sur la table. Sortez de la pièce, courez droit devant jusqu'à parvenir à l'entrée de l'infirmerie : la porte est verrouillée ! Faites un quart de tour vers la gauche et avancez tout droit en descendant la rampe jusqu'à une intersection. Empruntez le passage en haut à droite pour prendre **un extincteur** et retournez-vous. Cela fait, franchissez le passage en haut à droite pour assister à une scène et récupérez **la clef** sur la table **(02)**. Sortez, prenez les munitions pour le pistolet et enclenchez **le magnétophone** dans la cabane abandonnée du haut pour obtenir des informations sur les événements qui se sont passés. Maintenant, vous pouvez entrer dans l'infirmerie en utilisant votre clef. Demandez à **Burrows** de réparer **l'alimentation** et collectez les 4 notes ainsi que **la seringue d'adrénaline**. Pour prendre la 4e note sur l'étagère, il vous faudra détruire la caisse avec votre pistolet. Partez près du terminal pour activer une scène, puis actionnez **le terminal (03)** pour obtenir le code d'accès. Utilisez le code afin de franchir la porte du fond et prenez les trousses de soins dans le casier à votre droite. Ensuite, réparez **le tableau électrique** afin de pouvoir sauvegarder. Franchissez la porte pour





vous retrouver dehors, courez droit devant et récupérez **les 2 bombes C4** dans le coffre près de l'hélicoptère. Faites un quart de tour vers la gauche et courez droit devant jusqu'à parvenir à une cabane pour déclencher une scène.

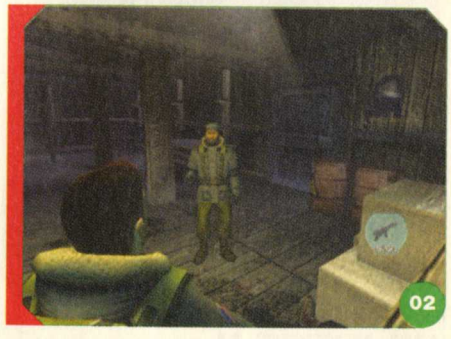
OBJECTIF 2 : Poser les bombes c4

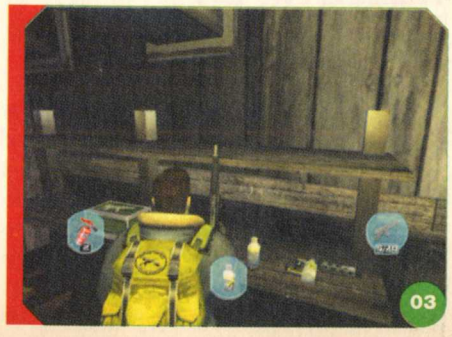
Maintenant, retournez à l'infirmerie et posez une bombe C4 dans l'infirmerie ainsi que dans la salle radio **(04)**. Il ne vous restera plus qu'à retourner à la piste près de l'hélicoptère pour terminer la mission.

CHAPITRE 2 : Poste norvégien nord

OBJECTIF : Passer les câbles électrifiés

Courez vers les câbles électrifiés pour assister à une scène, dirigez-vous à droite, puis pénétrez dans la cabane. Courez droit devant, réparez **l'alimentation** et franchissez la porte pour rencontrer **Carter** : soignez-le et donnez-lui votre pistolet avec les munitions qui vont avec afin qu'il vous fasse confiance **(01)**. Cela fait, demandez à Carter de vous suivre et fermez rapidement la porte par laquelle vous êtes entré. Prenez **la torche** ainsi que la trousse de soin sur les étagères, puis demandez à **Carter** de réparer **le tableau électrique**. Ensuite, récupérez **l'extincteur**, actionnez le terminal, puis la caméra. Il vous faut à présent faire un zoom près de la porte pour obtenir le code **46892 (02)**. Déverrouillez alors la porte sur votre droite en utilisant le code afin de rencontrer **Cruz**. Après la scène, prenez **la clef** sur le cadavre et demandez à vos deux camarades de vous suivre. Maintenant, donnez l'ordre à **Carter** de réparer **le panneau de contrôle du réseau électrique** et sortez de la pièce. Tirez sur les barils explosifs au loin devant vous pour révéler un passage. Collectez **le chalumeau** ainsi que les munitions **(03)**. Retournez au couloir du départ pour abattre vos premières créatures ! Si vous êtes blessé, ouvrez la porte sur votre gauche et prenez **les trousses de soins** sans oublier de prendre les munitions pour le pistolet. Au bout du couloir, éteignez le feu avec votre extincteur, puis





CONSEILS DE JEUX

- Soignez et donnez des armes aux équipes que vous rencontrerez afin de gagner leur confiance.
- Positionnez vos collègues afin qu'ils soient à l'abri des attaques de l'ennemi.
- Pour vaincre les Marcheurs, les chiens mutants, tirez au fusil à pompe jusqu'à ce que la cible devienne rouge, puis enflammez-les avec votre lance-flammes !
- Pensez à effectuer des sauvegardes lors de votre progression afin de ne pas recommencer la mission.

sortez de la cabane. Dirigez-vous à droite afin de traverser les câbles qui ne sont plus électrifiés.

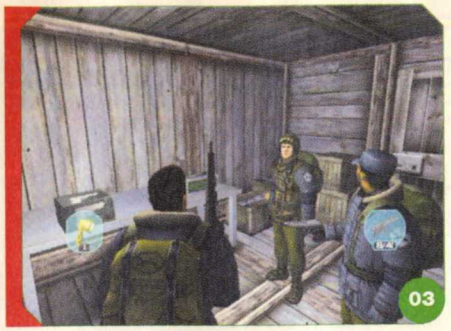
CHAPITRE 3 : Poste norvégien sud

OBJECTIF 1 : Secourir Pierce

Courez droit devant pour éliminer les créatures près de la cabane, en haut à droite. Demandez à **Carter** de réparer **le panneau électrique** qui contrôle la porte et franchissez-la. Éteignez le feu, récupérez les munitions ainsi que **le chalumeau** dans le coffre **(01)** et sortez de la cabane. Avancez vers la cabane plus haut en vous débarrassant de vos assaillants, prenez l'extincteur et sauvegardez. Partez alors pour la maison sur votre gauche, détruisez les caisses et demandez à **Carter** de réparer **le panneau électrique** qui contrôle la porte. Ensuite, actionnez l'interrupteur pour pouvoir y pénétrer et ainsi rencontrer **Pierce (02)**. Après la discussion, vous devez récupérer les seringues afin d'effectuer un test de sang !

OBJECTIF 2 : Récupérer les tests sanguins

Prenez **la clef** ainsi que les munitions pour le chalumeau et sortez de la maison. Avancez tout droit, faites un quart de tour à droite et courez droit devant en éliminant les ennemis sur votre chemin. Ouvrez la porte de la cabane sur votre droite, éteignez le feu et détruisez les caisses afin de collecter **des trousses de soins** ! Sortez de la pièce, faites un quart de tour sur la droite

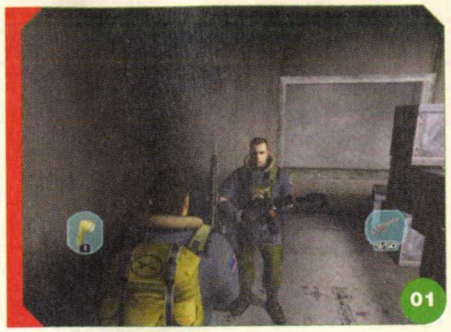


et empruntez le passage tout en haut afin de vous retrouver devant un cadavre. Demandez à **Carter** de réparer **le numéroteur** de l'abri, puis abattez les ennemis qui viendront vous attaquer. Ensuite, entrez dans la cabane pour collecter **des munitions (03)** et sortez en empruntant le passage sur votre droite. Franchissez la porte, débarrassez-vous de vos assaillants et récupérez **les seringues (04)**. Maintenant, reprenez les armes de vos camarades et retournez voir **Pierce** pour déclencher une scène. Eh oui, vous vous en doutiez peut-être : vos camarades ont été contaminés ! Éliminez-les rapidement avec le Chalumeau ou le Pistolet mitrailleur, au choix **(05)**. Surtout ne restez pas immobile !

CHAPITRE 4 : Recherches norvégiennes

OBJECTIF 1 : Trouver l'équipe alpha

Après avoir rencontré **Pierce**, collectez les munitions pour le pistolet mitrailleur, **la lampe torche**



ainsi que **les grenades offensives**, puis descendez par les escaliers. Partez à droite et réparez **le boîtier de fusibles** pour accéder à la caserne. Ouvrez la porte du haut, débarrassez-vous de vos assaillants et contournez la pièce en haut à gauche pour collecter des munitions. Ensuite, partez ouvrir la porte tout à fait à droite en demandant à **Pace** de réparer **le boîtier de fusibles** pour parvenir dans la cantine et ainsi rencontrer **Wiliams (01)**. N'oubliez pas de récupérer **les grenades offensives** sur les barils explosifs !

OBJECTIF 2 : Abattre les 3 marcheurs

Retournez-vous, éliminez vos ennemis et prenez **le lance-flammes** dans le coffre **(02)** ainsi que **les grenades défensives**. Équipez-vous du lance-flammes, enclenchez le terminal et **brûlez le premier Marcheur**. Poursuivez votre route droit devant en vous débarrassant des **deux derniers Marcheurs (03)**. Récupérez à présent **la seringue d'adrénaline** ainsi que **le fusil à pompe** et ses munitions. Retournez voir **Wiliams** et suivez-le. Sauvegardez, demandez à **Pace** de remettre **le courant du terminal** en marche et essayez d'établir un contact radio afin de déclencher une scène. Abattez tous les

ennemis qui viendront vous attaquer, puis suivez Wiliams pour terminer la mission.

CHAPITRE 5
Centre norvégien

OBJECTIF : Trouver la radio de secours

Franchissez les deux portes, débarrassez-vous de vos assaillants, puis brûlez les deux cocons. Ensuite, demandez à **Pace** d'activer **l'accès à la salle radio**. Revenez sur vos pas, entrez dans la salle radio pour activer une scène et abattez vos ennemis. Maintenant, sauvegardez et ouvrez la porte dans l'autre salle en actionnant le boîtier. Équipez-vous du pistolet et donnez à vos deux compagnons le pistolet mitrailleur et le fusil à pompe. Maintenant, fermez les deux portes aux extrémités de la salle et abattez toutes **les créatures** qui surgiront des baies vitrées au loin devant vous **(01)**. Surtout, restez dans la salle centrale pour les annihiler ! Ensuite, récupérez rapidement les munitions ainsi que **le fusil à pompe** dans la petite pièce du haut et rebroussez chemin. Fermez la porte du haut, puis celle sur votre gauche. Débarrassez-vous de tous vos assaillants en allant vers la baie vitrée et en revenant sur vos pas à chaque fois. Fermez à présent la porte, ouvrez celle derrière vous et renouvelez l'opération. Sauvegardez, fermez la porte et franchissez la porte du haut pour éliminer toutes les créatures. Collectez rapidement les munitions, affrontez **les deux marcheurs** avec votre pistolet mitrailleur, puis votre lance-flammes **(02)**. Cela fait, sauvegardez et sortez de la salle afin d'éliminer un autre Marcheur.

CHAPITRE 6
Station météo

OBJECTIF : Accéder à l'entrepôt

Courez droit devant puis allez vers le cadavre qui se trouve à droite afin de ramasser un pistolet ainsi que des munitions. Faites un quart de tour sur la gauche, avancez tout droit puis montez par les escaliers. Ouvrez la porte, éliminez vos assaillants et continuez votre route droit devant jusqu'à parvenir sur le toit. Détruisez la grille sur le sol au loin devant vous, puis laissez-vous tomber afin d'abattre vos ennemis. Vous apercevrez alors deux autres grilles : détruisez celle qui est juste en haut à gauche, puis tirez sur **les barils explosifs (01)** afin d'enflammer les deux Marcheurs en contrebas. Laissez-vous tomber, récupérez la clef dans le coffre et sortez de la maison. Courez droit devant et déverrouillez la porte en haut à gauche pour parvenir dans l'entrepôt. Poursuivez votre route droit devant en abattant vos ennemis, puis sauvegardez. Empruntez le passage en haut à gauche, en éliminant vos ennemis, puis prenez **la clef (02)** dans la pièce du fond en vous cachant à côté du réfrigérateur. Une fois les flammes éteintes, récupérez les munitions pour le fusil de précision et montez par les escaliers. Débarrassez-vous de vos assaillants, activez **le terminal** et allez dans la pièce du haut pour faire le ménage. Prenez **la seringue**, montez par l'escalier et franchissez la porte pour déclencher une scène. Maintenant, récupérez **le fusil de précision (03)** dans le coffre ainsi que les munitions, et descendez par les escaliers. Cela fait, partez à droite et reculez afin de tirer sur les barils explosifs pour ouvrir un passage. Courez droit devant en abattant vos ennemis et détruisez la grille en haut à gauche.

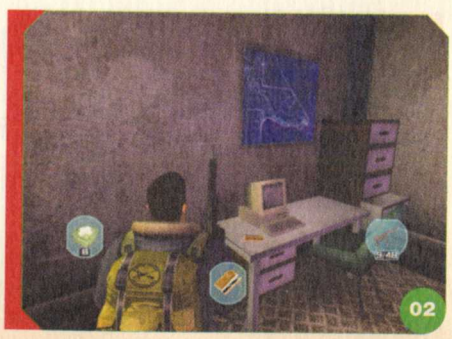
CHAPITRE 7
Hangar pyron

OBJECTIF : Trouver le Norvégien avec la radio

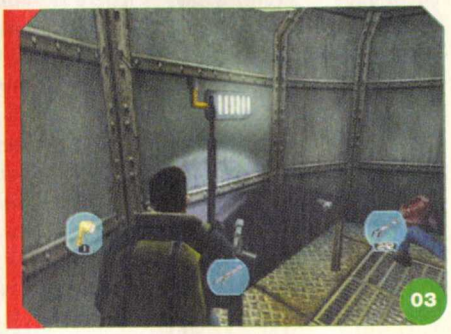
Éliminez rapidement les créatures et franchissez la porte afin de rencontrer **Collins (01)**. Donnez-lui le pistolet mitrailleur, activez **le terminal**, sortez de la pièce et réparez **l'alimentation**. Dirigez-vous vers le bas, débarrassez-vous des créatures avec votre fusil à pompe, puis avec votre lance-flammes. Ensuite, collectez les munitions et demandez à **Collins** de réparer **l'alimentation de la grue**. Empruntez le nouveau passage qui s'offre à vous, puis laissez-vous tomber afin de parvenir dans une pièce. Récupérez **le pistolet** ainsi que **la carte d'accès (02)**, actionnez **le terminal** et sortez de la pièce. Descendez de nouveau en abattant vos ennemis, ouvrez la porte du fond et sauvegardez.

BOSS : Chimera thing

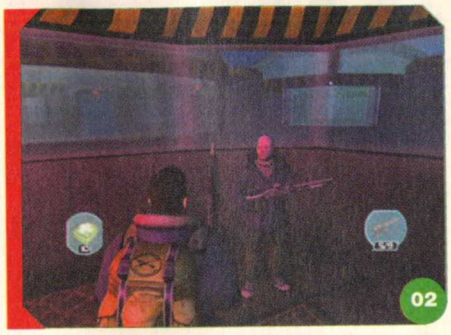
Vous allez affronter **Chimera Thing (03)**. Tirez-lui dessus avec le pistolet mitrailleur en vous



positionnant tout à fait à gauche pour esquiver ses attaques. Au bout d'un moment, il se transformera **(04)**. Renouvelez l'opération jusqu'à épuisement : la cible de l'individu au-dessus de son corps deviendra rouge. À ce moment-là, courez vers **Chimera Thing** et enflammez-le afin de l'anéantir. Il ne vous reste plus qu'à réparer **l'accès à la porte** afin de terminer l'objectif !



sauvegarder. Déverrouillez la porte 1 et retournez au point de départ afin de collecter **le lance-grenades (03)**, une **seringue** et des munitions. Une fois dans le laboratoire, franchissez la porte du haut pour terminer l'objectif.

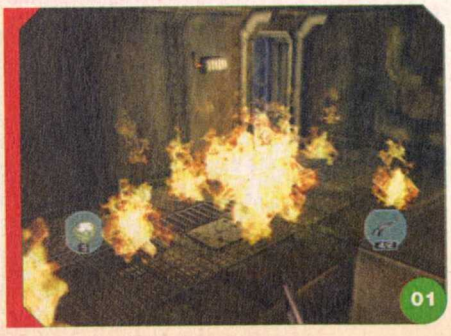


tout droit en abattant vos ennemis. À l'intersection, faites ✱ ❑ ✱ ✱ pour rencontrer **Faraday (02)**. Maintenant, retournez au point de départ en abattant les ennemis sur votre route pour déclencher une scène.

CHAPITRE 8
Sub alpha pyron

OBJECTIF : Trouver le sous-marin

Empruntez le passage du haut afin d'éliminer les créatures qui viendront vous attaquer. Ensuite, franchissez la première porte et tirez sur **le baril explosif** afin d'enflammer la salle **(01)** et ainsi ouvrir la porte du fond. Utilisez l'extincteur pour éteindre les flammes, puis collectez les munitions ainsi que **la trousse de soins**. Cela fait, revenez sur vos pas et partez vers le haut dans la salle de contrôle. Ouvrez les portes 2, 3 et 4 et sortez. Franchissez la porte du haut en utilisant les codes d'accès et courez droit devant en vous débarrassant de vos assaillants. Actionnez à présent **le contrôle manuel hydraulique (02)** et rebroussez chemin afin de



CHAPITRE 9
Sub beta pyron

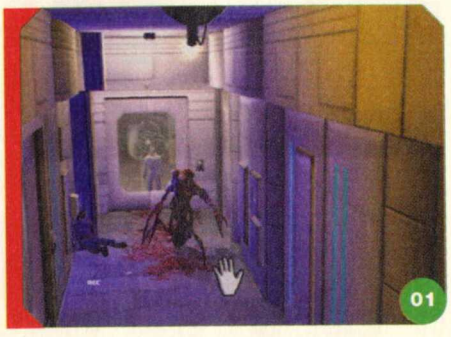
OBJECTIF : Trouver Faraday

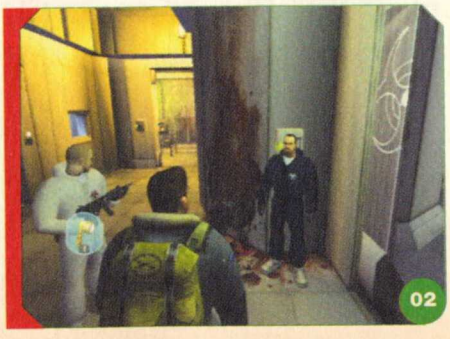
Franchissez la porte, éliminez rapidement les créatures sur l'étagère à votre droite et les deux Marcheurs. Ensuite, récupérez **les trousses de soins** ainsi que **la seringue** et ouvrez la porte tout à fait à gauche des barils explosifs afin de rencontrer **Price (01)**. Demandez-lui de vous suivre, sortez de la pièce et demandez-lui de réparer **l'accès à la porte**. Prenez toutes les munitions ainsi que **les grenades offensives** dans la pièce, et partez ouvrir la porte en haut à gauche. Débarrassez-vous de vos assaillants et activez la caméra de surveillance. Faites un zoom sur la gauche afin d'apercevoir **Faraday**. Maintenant, activez les portes 2 à 8, puis sauvegardez. Continuez de descendre et avancez

CHAPITRE 10
Medi-lab strata

OBJECTIF : Vous échapper

Vous êtes dans une infirmerie avec, pour seule aide, votre intelligence ! Enclenchez **l'alimentation de l'infirmerie** et actionnez le terminal. Regardez à présent le couloir en utilisant les caméras de surveillance pour apercevoir les ennemis. Franchissez la cloison métallique à gauche du terminal lorsque le Marcheur partira vers la droite. Ensuite, alimentez rapidement **la zone de stérilisation** sur votre gauche, pénétrez dans cette pièce et fermez la porte. Actionnez le bouton sur l'étagère afin d'enclencher **la tourelle de défense** qui ralentira les mouvements du **Marcheur (01)**. Maintenant, demandez à **Falchek** de vous suivre et retournez à l'infirmerie pour déverrouiller l'autre cloison métal-





lique. Éliminez vos ennemis, alimentez **la zone de Cryo** et entrez dans la salle pour rencontrer **Dixon** : demandez-lui de vous suivre afin qu'il puisse réparer l'alimentation de **la zone de sécurité (02)**. Prenez **la seringue** ainsi que **la trousse de soins** sur le bureau, puis récupérez les armes et donnez le pistolet ainsi que les munitions à **Dixon**. Armez-vous du lance-flammes, donnez des munitions à **Falchek** et désenclenchez la tourelle de défense avant d'abattre le Marcheur ! Cela fait, ramassez la note près du cadavre, alimentez **la zone nord** et franchissez la première porte sur votre droite. Actionnez **le terminal**, sauvegardez et partez ouvrir la porte du haut.

Débarrassez-vous de votre assaillant et avancez tout droit afin d'activer une scène. Vous devez alors effectuer une séquence avec **les boîtiers de commande** pour obtenir un code d'accès. Voici l'ordre dans lequel vous devrez actionner les boîtiers, en partant de la droite : 1 et 4. Pénétrez dans la salle des cellules, collectez **les trousses de soins** ainsi que **la seringue**, puis enclenchez **les terminaux**. Maintenant, ouvrez la cellule 6, donnez un pistolet mitrailleur à **Fisk (03)** et demandez-lui de vous suivre. Détruisez la gaine de ventilation, empruntez le passage en vous accroupissant et prenez **des grenades offensives**. Tirez sur les 2 Marcheurs en contrebas, puis balancez les grenades afin de les éliminer. Descendez par l'échelle, ouvrez la porte et demandez à **Dixon** d'alimenter l'ordinateur afin que vous puissiez obtenir le code d'accès ! Maintenant, revenez sur vos pas et utilisez le code d'accès pour terminer l'objectif.

CHAPITRE 11
Maintenance strata

OBJECTIF : Vous échapper

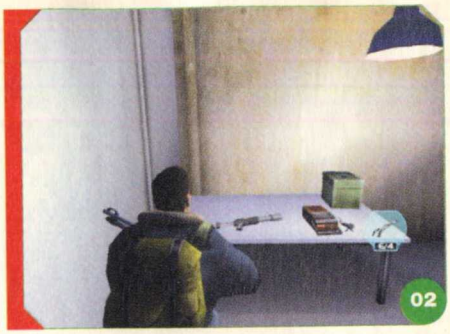
Dès que les troupes ennemies viennent vous attaquer, éliminez-les et fermez la porte. Surtout, n'oubliez pas de ramasser leurs munitions ! Retournez-vous, donnez le pistolet mitrailleur ainsi que les munitions à **Fish** et avancez tout droit en renouvelant l'opération à deux reprises. Ensuite, lorsque vous parvenez dans la salle où vous apercevrez 3 créatures, demandez à **Dixon** de réparer l'alimentation. Cela fait, montez par la rampe et actionnez la caméra de surveillance qui n'est autre qu'une tourelle de défense, et tirez sur le baril explosif ainsi que sur **les 3 créatures (01)**. Les flammes étant éteintes, prenez les trousses de soins derrière vous et partez récupérer **un fusil à pompe**, **l'extincteur**, des munitions et **des grenades** en détruisant les caisses ! Retournez au point de départ et avancez tout droit en abattant vos assaillants. Surtout, ne laissez pas le soldat actionner l'alimentation de la tourelle de défense ! Ensuite, demandez à vos hommes de rester près de la tourelle de défense et détruisez **la gaine de ventilation** à droite de la tourelle afin de vous faufiler dans le couloir d'à-côté. Une fois de l'autre côté, courez rapidement vers la droite, ouvrez la porte en actionnant le boîtier de commandes et refermez-la avant que les flammes ne vous touchent. Débarrassez-vous de vos assaillants, récupérez les munitions, **les trousses de soins** ainsi que **l'extincteur**.

Éteignez les flammes, avancez tout droit pour prendre **les grenades**, puis revenez vers les trois leviers. Franchissez la porte tout en haut à gauche de la salle et longez le couloir. À l'intersection, ouvrez la porte sur votre droite et éliminez vos ennemis. Réparez **le contrôle des réservoirs de pression** et continuez votre route en franchissant la porte du haut. Balancez rapidement une grenade et sortez de la pièce afin d'exterminer les vermines à l'intérieur. Maintenant, réparez **le contrôle d'alimentation de l'essence (02)** et retournez dans la salle des leviers. Positionnez-vous près de la baie vitrée, mettez-vous en vue à la première personne et tirez sur les 2 Marcheurs jusqu'à ce que la cible devienne rouge. Ensuite, actionnez le terminal marqué d'un 1 pour griller ces 2 Marcheurs, puis enclenchez **le levier n°3**. Éteignez les flammes avec l'extincteur, actionnez **le levier n°2** afin que vos collègues vous rejoignent, puis demandez à **Dixon** de réparer **l'alimentation du terminal** pour pouvoir sauvegarder ! Cela fait, actionnez **le levier n°4**, empruntez le passage en abattant vos assaillants et demandez à Dixon de réparer l'alimentation de l'ascenseur.

CHAPITRE 12
Four strata

OBJECTIF : Vous échapper

Débarrassez-vous du Marcheur et reprenez les armes de vos collègues car il vous faudra les abattre. Eh oui, ils sont contaminés ! Ensuite, **réparez le four** et ouvrez la cloison métallique du haut. Éliminez les ennemis en contrebas, puis celui près de la porte en haut à droite. Donnez le fusil mitrailleur ainsi que les munitions à **Lavelle** afin qu'il vous fasse confiance **(01)**. Prenez les munitions, **la seringue** et demandez à **Lavelle** de vous suivre. Réparez **l'alimentation de la porte du bureau** pour rencontrer **Temple** : soignez-le, donnez-lui une arme ainsi que les munitions qui vont avec, puis utilisez la caméra de surveillance pour éliminer les ennemis. Récupérez alors **le fusil de précision (02)** ainsi que les munitions et activez **le terminal**. Descendez par l'escalier, ouvrez la porte de droite et récupérez **des trousses de soins** ainsi que **le lance-flammes**. Demandez à **Lavelle** de réparer **le boîtier de la salle des données n°2** et entrez dans la pièce pour collecter les munitions, **les grenades**. Sauvegardez, sortez de la pièce et allez enclen-



cher les 3 leviers près du four. Franchissez la porte, abattez vos ennemis et descendez par l'escalier en détruisant le détecteur de mouvements. À l'intersection, pénétrez dans la petite pièce en haut à gauche, puis utilisez la caméra de surveillance pour détruire les barils explosifs. Longez le couloir en vous débarrassant de vos assaillants avec le fusil de précision. Ensuite, demandez à Lavelle de réparer **l'alimentation de la cloison** et empruntez le passage. Abattez vos ennemis, collectez les munitions ainsi que **le lance-grenades (03)** en balançant une grenade sur les caisses ! Montez par l'escalier, prenez **les grenades** et réparez **l'alimentation**. Maintenant, sauvegardez, éliminez les créatures, puis ouvrez la cloison métallique.

BOSS : Dogma thing

Vous serez confronté à **Dogma Thing (04)**. Réparez d'abord **l'alimentation du treuil** et positionnez-vous derrière les caisses tout à fait à gauche près de la cloison. Armez-vous du lance-grenades, mettez-vous en vue à la première personne et tirez toutes vos grenades sur **Dogma Thing**. Attention, tirez au-dessus des caisses pour l'atteindre et ainsi entendre un bruit de giclement de sang. Si vous ne l'entendez pas, c'est que vous êtes mal placé ! Ensuite, courez en évitant ses tentacules et activez le boîtier afin d'électrocuter **Dogma Thing**. Maintenant, partez en haut à gauche, mettez-vous en vue à la première personne et enflammez-le tout en vous régénérant avec vos trousses de soins afin d'en venir à bout **(05)**. Il ne vous restera alors plus qu'à actionner le boîtier de commandes pour terminer la mission !

CHAPITRE 13
Hangar transit

OBJECTIF 1 : Explorer l'entrepôt

Courez droit devant, abattez vos ennemis en utilisant le fusil de précision (une balle dans la tête), puis entrez dans l'entrepôt. Partez à droite pour ramasser des munitions et continuez votre route à gauche en abattant vos assaillants jusqu'à délivrer **Powell (01)**.

OBJECTIF 2 : Trouver les charges de c4

Donnez une arme et des munitions à **Powell**, puis demandez-lui de réparer le terminal de sauvegarde. Demandez-lui aussi d'actionner la chambre froide afin d'obtenir des munitions et un **fusil à pompe**. Retournez au point de départ et demandez à **Powell** d'actionner **l'alimentation de la zone de détention**, puis **le courant du terminal**, pour avoir accès au code d'un bureau. Sortez de la pièce, franchissez à deux reprises les portes du haut, puis entrez dans le bureau afin de collecter **le lance-grenades (02)** ainsi que les munitions. Ensuite, retournez au premier point de sauvegarde pour sauvegarder et poursuivez votre chemin jusqu'à parvenir à deux portes verrouillées. Demandez alors à **Powell** de réparer **l'accès sécurité** et ouvrez la porte du haut. Collectez les munitions, **les grenades** ainsi que **le Fusil mitrailleur**, et débarrassez-vous de vos assaillants. Franchissez alors la porte du haut, demandez à **Powell** de réparer **le terminal de sauvegarde 2** pour sauvegarder. Cela fait, ouvrez la porte du haut et abattez les créatures afin de récupérer **la clef** sur le cadavre **(03)**. Franchissez la porte en haut à droite, prenez **la torche** ainsi que **les trousses de soins**, puis collectez **les C4**. L'alerte sera alors donnée !

OBJECTIF 3 : Placer les c4 dans l'avion-cargo

Sortez du hangar en abattant tous les ennemis sur votre route ainsi que **les chiens mutants**

(04). N'oubliez surtout pas de sauvegarder au fur et à mesure de votre progression !

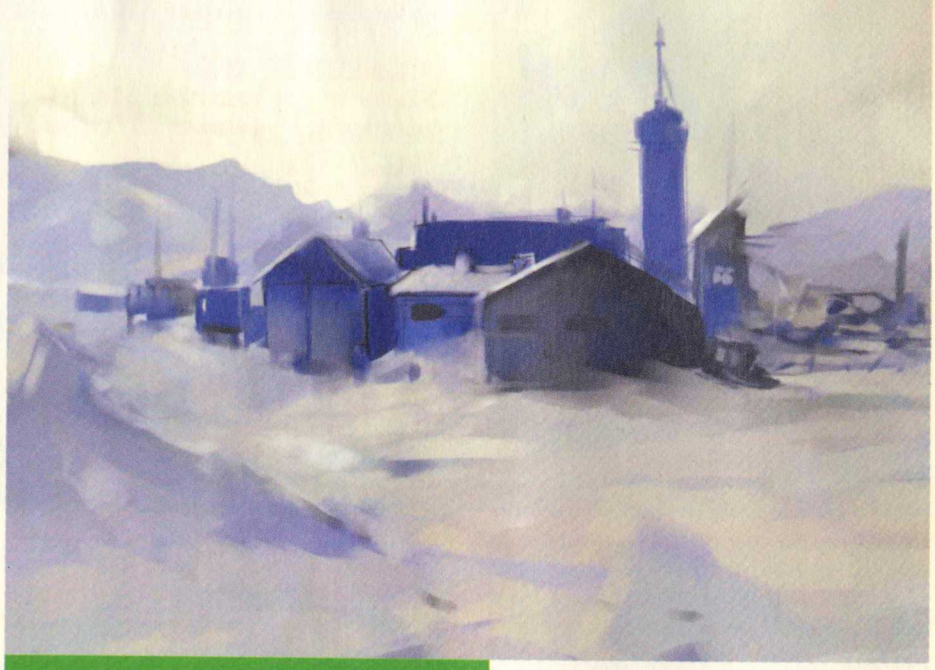
OBJECTIF 4 : Placer les c4 dans l'avion-cargo

Attention : dans cette mission, vous ne devez pas vous faire repérer, sinon l'ennemi verrouillera les portes des hangars et vous devrez recommencer la mission ! Faites un quart de tour sur la droite et courez droit devant jusqu'à une intersection. Poursuivez votre route sur la gauche, armez-vous de votre fusil de précision et abattez le soldat qui patrouille devant l'entrée du hangar sur votre droite. Cela fait, déposez **la charge C4** sur la coque de l'avion **(05)**, retournez-vous et avancez tout droit afin d'éliminer un deuxième soldat. Posez de nouveau une charge C4 sur l'avion, sortez du hangar et dirigez-vous sur la droite. Contournez les grillages et abattez rapidement les 2 soldats devant la

porte au loin devant vous. Ensuite, avancez et débarrassez-vous du soldat devant l'entrée du hangar sur votre droite ainsi que le soldat à l'intérieur. Déposez la charge C4, retournez-vous et faites de même dans le hangar au loin devant vous.

OBJECTIF 5 : Trouver un point pour tirer sur les charges c4

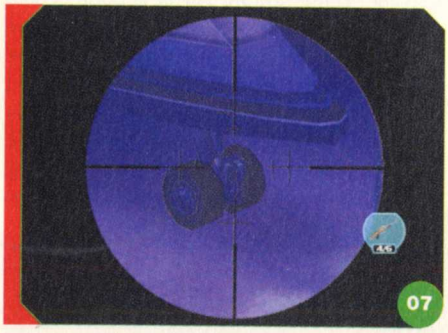
Ouvrez la porte en haut à droite et la suivante. Une fois dans le couloir, éliminez le Marcheur et réparez **l'accès à la salle technique**. Sauvegardez, prenez **la clef** sur le bureau et éliminez rapidement les ennemis qui viendront vous attaquer. Cela fait, actionnez **le terminal** et partez vers la gauche pour ouvrir la porte du



haut. Réparez **l'accès à la zone de maintenance**, franchissez la porte et abattez le Marcheur afin de délivrer **Reed (06)**. Soignez-le, donnez-lui une arme et des munitions, puis demandez-lui de vous suivre. Revenez au point de sauvegarde, ouvrez la porte sur gauche et montez par l'escalier. Éliminez le Marcheur dans la pièce du haut et sauvegardez.

OBJECTIF 6 : Tirer sur les charges c4

Maintenant, tirez rapidement sur **les 4 charges C4 (07)** afin de terminer la mission ! Attention, si vous n'êtes pas assez rapide, les hangars se refermeront et vous devrez recommencer la mission.



OBJECTIF 7 : Vous échapper

Retournez au premier point de sauvegarde en abattant vos ennemis, ouvrez la porte du haut et empruntez le passage du haut en vous accroupissant afin de terminer la mission.

CHAPITRE 14
Sécurité ars

OBJECTIF 1 : Accéder à l'infirmerie

Avancez tout droit, réparez l'alimentation et éliminez le Marcheur. Ensuite, collectez **l'extincteur**, **les trousses de soins**, les munitions ainsi que **le lance-grenades** et **le lance-flammes**, si vous n'en possédez pas **(01)**. Maintenant, montez

par la rampe à gauche de l'élévateur et courez droit devant en vous débarrassant de vos assaillants. Lorsque vous rencontrez **Cohen (02)**, empruntez la gaine de ventilation du haut pour récupérer un pistolet et donnez-le-lui ainsi que les munitions. Demandez-lui de vous suivre et partez en bas en détruisant les barils explosifs afin d'anéantir vos ennemis. Pour neutraliser les tourelles de défense, tirez avec votre fusil de précision ! Franchissez la porte au bout, puis celle sur votre gauche, pour désactiver les tourelles de défense. Récupérez les munitions, sauvegardez et ouvrez la porte du haut. Courez rapidement dans la pièce suivante, désactivez la tourelle de défense et courez rapidement sur la gauche pour désactiver l'autre tourelle de défense. Ensuite, positionnez-vous contre le mur à droite de la porte du haut et détruisez la tourelle de défense. Ouvrez à présent la porte, détruisez la tourelle de défense au fond de la salle avec le fusil de précision, puis la tourelle à droite de la porte par laquelle vous êtes entré. Cela fait, ouvrez rapidement la porte en haut à droite pour désactiver la dernière tourelle de défense ! Collectez **le fusil mitrailleur (03)**, les munitions et sortez de la salle.

CHAPITRE 15
Labo armement

OBJECTIF 1 : Accéder à l'armurerie

Lorsque vous rencontrez **Ryan** et **Stolls**, soignez à deux reprises **Stolls** et abattez **Ryan** qui a été contaminé. Demandez à **Stolls** de vous suivre, puis collectez les trousses de soin, **l'assommeur** et les munitions. Actionnez **le terminal**, empruntez le passage du haut, puis partez en haut afin d'abattre un Marcheur. Cela fait, demandez à **Stolls** de réparer l'alimentation de la salle de données pour pouvoir récupérer des munitions et sauvegarder. Ensuite, demandez une nouvelle fois à Stolls de réparer **l'alimentation** afin d'activer tous **les terminaux (01)** et déclencher une scène.

OBJECTIF 2 : Ouvrir la porte de sécurité pour stolls

Attendez que **Stolls** sorte de la salle afin d'ouvrir la porte de sécurité. Partez le rejoindre en vous débarrassant de vos assaillants afin de retrouver **Stolls** contaminé ! Abattez-le et ouvrez la porte du haut pour activer une scène.

OBJECTIF 3 : Ouvrir la porte du pas de tir

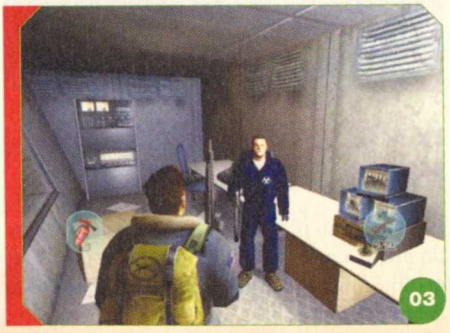
Vous êtes emprisonné dans une pièce remplie de fumée toxique. Activez rapidement l'alimentation de la caméra de surveillance, puis utilisez la caméra et tirez sur **le container jaune (02)** pour arrêter le processus ! Maintenant, collectez les munitions, **les trousses de soins** et actionnez le terminal afin d'ouvrir la porte du pas de tir. Sauvegardez et empruntez le nouveau passage qui s'offre à vous.

OBJECTIF 4 : Accéder aux recherches d'armes

Réparer **l'alimentation**, ouvrez la porte et utilisez les caméras de surveillance afin de vous faire une idée des patrouilles qui rôdent dans les parages. Ensuite, sortez de la pièce, avancez vers le haut et débarrassez-vous de vos assaillants. Collectez les munitions ainsi que **les grenades**, puis réparez **l'alimentation de la salle d'observation** juste en dessous de l'escalier. Montez par l'escalier, activez la deuxième caméra de surveillance et tirez sur les barils explosifs. Donnez à présent une arme ainsi que des munitions à **Peltola (03)** et dites-lui de vous suivre. Allez réparer **l'alimentation de la salle de données 2** pour récupérer des munitions et pour sauvegarder ! Récupérez alors **la clef** sur le bureau, franchissez la porte verrouillée et éliminez les soldats. Armez-vous du fusil à pompe et ouvrez la porte du haut pour déclencher une scène.

BOSS : Nightmare thing

Vous serez alors confronté à **Nightmare Thing (04)**. Positionnez-vous rapidement devant Nightmare afin qu'il ne puisse plus vous attaquer. Ensuite, tirez-lui dessus avec le fusil à pompe jusqu'à ce que la cible devienne rouge **(05)**. Maintenant, détruisez le cryogène et tirez sur le Marcheur. Cela fait, brûlez-les pour les anéantir.



OBJECTIF 5 : Vous échapper

Débarrassez-vous des soldats qui viendront vous attaquer et sortez du labo afin que l'alarme se déclenche ! Marchez doucement et éteignez les flammes sur votre route. Surtout, ne courez pas, sinon vous brûlerez vif ! Poursuivez votre route dans la gaine de ventilation mais n'en sortez surtout pas car **les 4 chiens mutants** vous attendent au tournant. Restez dedans, tirez-leur dessus avec le fusil à pompe, puis terminez-les avec le lance-flammes **(06)**. Maintenant, collectez les munitions et prenez l'élévateur.

CHAPITRE 16
Zone de test

OBJECTIF 1 : Trouver Whiteley

Dans cette mission, vous devez abattre **les soldats** qui vous attendent en tirant avec votre fusil de précision et votre fusil à pompe. N'hésitez pas à tirer sur les barils explosifs ! Attention, chaque fois que vous éliminerez une troupe de soldats, revenez au point de départ, sinon vous mourrez de froid. Sur votre parcours, vous pouvez vous réfugier dans un abri sur votre gauche afin de collecter des munitions et **des trousses de soins**. Poursuivez votre route droit devant en renouvelant l'opération afin de déclencher une scène avec **Whiteley**. Collectez les trousses de soin et détruisez les détecteurs de mouvements avec le lance-grenades, puis abattez **les soldats** derrière et devant vous avec votre fusil à pompe **(01)**. Lorsque vous êtes dehors, armez-vous du fusil de précision et débarrassez-vous des **6 Snipers**. Collectez les munitions et empruntez le passage en haut à gauche.

OBJECTIF 2 : Abattre Whiteley

Vous affronterez alors **Whiteley** qui se transformera en **Master Thing (02)**. Heureusement pour vous, vous serez dans un hélicoptère où une sulfateuse vous attend. Tirez sur les tentacules qui sortent du corps de **Master Thing** ainsi que sur sa tête afin qu'il ne puisse pas frapper l'hélicoptère **(03)**. Ensuite, tirez sur les barils explosifs afin de l'enflammer et réitérez l'opération pour remporter la victoire ! ■

DOSSIER RÉALISÉ PAR
Jay (bjean-jacques@loisir.net)

ROBIN HOOD
LA LÉGENDE DE SHERWOOD

Angleterre, fin du XII^e siècle. Le roi Richard Cœur de Lion est toujours emprisonné dans le château de Durensteien, en Autriche. En son absence, Jean Sans Terre, son frère, a usurpé le trône et fait régner la terreur. Le shérif de Nottingham en profite pour s'adonner à ses activités préférées : racket, extorsions, taxations... Mais, au nord, dans les profondeurs de la forêt de Sherwood, un homme refuse de céder sous le joug des barons normands. Cet homme se fait appeler Robin des Bois.

Éditeur : Wanadoo

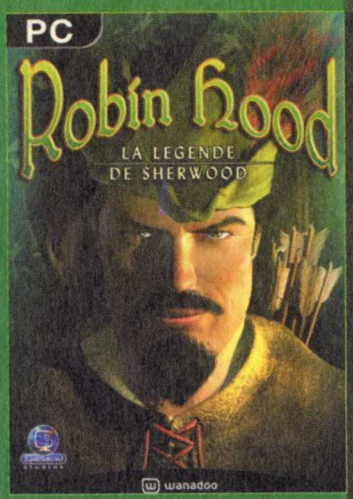
Développeur : Spellbound Studios

Texte : Français

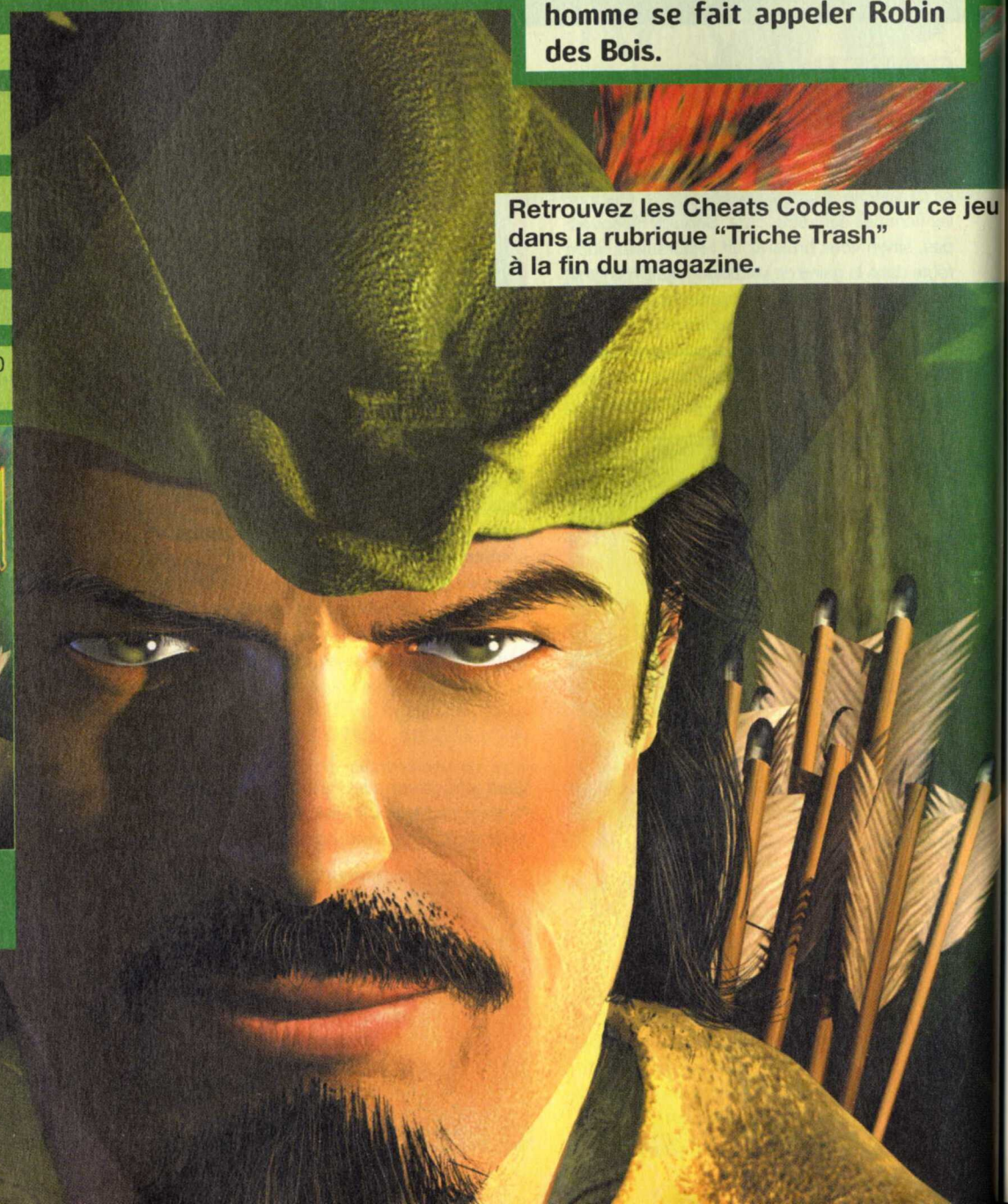
Voix : Françaises

Sortie : Novembre 2002

Config. mini : Pentium III 450 128 Mo



POUR TOUS PUBLICS



Retrouvez les Cheats Codes pour ce jeu dans la rubrique "Triche Trash" à la fin du magazine.

LE RETOUR DE ROBIN DE LOCKSLEY

MISSION 1
À la recherche de Goluin

LE NERF DE LA GUERRE

20 £ sur l'officier des gardes
500 £ dans la cour à gauche des cibles
10 £ sur le lancier au sommet du donjon
300 £ sur le soldat dans le jardin du château
10 £ sur l'arbalétrier dans la tour ouest
1000 £ dans la tour ouest
10 £ sur le soldat à l'est du château

Vous allez commencer cette aventure par une sorte de tutorial. Vous apparaissez dans l'avant-cour du château. Commencez par ramasser les deux **parchemins** à droite pour apprendre à **assommer** ou **tuer** votre adversaire, puis à **escalader** des parois praticables. Utilisez le **lierre** pour monter sur le **chemin de ronde** du château **(A)** et, en étant sûr que les gardes au sommet des tour à droite ne vous aperçoivent pas, ramassez le **parchemin** concernant le **tir à l'arc**, les **deux flèches**, puis les **parchemins** traitant des **mendiants** et du **saut**. Il y a deux façons de procéder à ce moment du jeu : soit vous souhaitez obtenir tout l'or, soit vous voulez effectuer la mission rapidement. Pour obtenir tout l'or, pénétrez dans la cour et neutralisez l'**officier de la garde**. Pour cela, vous allez devoir affronter toute la garde ! Personnellement, j'ai choisi de lui laisser son or…

Décochez **une flèche sur l'une des cibles** dans la **cour (01)** pour que l'entraînement se termine et descendez dans la cour. Ramassez le **parchemin**

Robin est un champion du tir à l'arc

et récupérez les **500 £** qui apparaîtront à gauche. Donnez 50 £ au **mendiant** pour faire apparaître la carte et qu'un **parchemin** apparaisse sur le toit de l'écurie. Partez ensuite vers la droite de la cour et prenez le **parchemin** pour apprendre à **jeter votre bourse (B)**. Remplissez-la et jetez-la à droite des gardes pour créer une diversion. En effet, ils commenceront à se battre pour l'or et vous pourrez ainsi récupérer les **3 flèches** aux pieds des marches. Retournez alors dans l'avant-cour, utilisez l'échelle pour monter sur le **toit de l'écurie**, puis le lierre pour pénétrer dans la **chambre (C)** sous le chemin de ronde. Ramassez la bourse et attendez que le lancier qui patrouille regarde vers la gauche pour foncer dans le donjon. Montez à son sommet et assommez le **lancier (D)** pour lui prendre ses **10 £**. Descendez dans la salle prin-

cipale du donjon et glissez-vous sur le chemin de ronde à l'ouest pour atteindre la **salle de réception (E)**. Discutez avec **Edward** pour apprendre que **sir Golwin** a disparu et que **son fils** vous attend au nord-ouest de la carte.

Sortir du château

Entrez dans la chambre, assommez le **lancier** sur la **terrasse**, puis approchez-vous du **jardin (F)** à l'ouest afin de surprendre le **chevalier**, l'assommer et lui soutirer ses **300 £**. Retournez sur la terrasse et engagez-vous sur le chemin de ronde menant à la tour ouest du château. Assommez l'arbalétrier au sommet de l'escalier, prenez-lui ses **10 £** et rendez-vous dans la salle inférieure **(G)**. Assommez le **serviteur** et récupérez les **1000 £** ainsi que les **deux bourses** posées sur le sol. Retournez sur la terrasse, assommez de nouveau le **lancier** et dirigez-vous au donjon. Assommez successivement le **soldat** dans le donjon, le **lancier** patrouillant sur le chemin de ronde et le **chevalier** posté près de l'escalier. Descendez dans l'**avant-cour** grâce au lierre et à l'échelle, puis approchez-vous du **puits (H)** au sud-ouest. Assommez le **soldat** qui se repose et montez sur le **chemin de ronde** grâce à l'escalier au sud. Glissez-vous discrètement dans la salle commandant le **pont-levis (I) (02)**. Sectionnez la **corde** pour ouvrir le pont-levis et débarrassez-vous du **garde** qui accourre. Retournez dans la cour, assommez le **soldat** au nord-ouest de la cour, puis sortez du château par le **pont-levis**. Partez vers l'est pour apercevoir un **groupe de soldats** autour d'un **paysan (J)** : contournez-les par le nord, assommez le **garde** patrouillant à l'est et prenez-lui ses **10 £**. Retournez vers le groupe de soldats, utilisez une **bourse** pour qu'ils se disputent, puis assommez le dernier soldat debout. Le **paysan** s'enfuira et ira se poster dans le village au nord-ouest : suivez-le pour atteindre le bord ouest de la carte **(K)**. Utilisez une **bourse** pour attirer et neutraliser le **garde** patrouillant sur le chemin et assommez le **soldat** suivant. Vous apercevrez un **garde** qui discute avec une femme : assommez-le et récupérez la bourse ainsi que les cinq flèches. Approchez-vous du **groupe de soldats** gardant le **pont (L)**, lancez une **bourse** pour semer la zizanie, puis débarrassez-vous du dernier soldat qui est sur ses pieds. Pénétrez dans le **village (M)**, discutez avec le **paysan** que vous avez sauvé, ramassez le **trèfle** et parlez avec le **fils d'Edward** pour terminer cette première mission.

Il faut baisser le pont-levis.

MISSION 2
Bienvenue à Nottimgham

LE NERF DE LA GUERRE

100 £ dans la sacristie de l'église
120 £ sur le chevalier de l'église
30 £ sur l'officier, sur la place de la ville
10 £ sur l'officier à droite de la cangue
500 £ dans la bourse au bord de la rivière, au sud-est de la carte
40 £ sur l'officier devant la prison

Stuteley et ses compagnons

Ramassez la **bourse** en face de vous, décalez-vous sur la gauche et donnez 50 £ au **mendiant** à gauche de l'entrée de la ville. Assommez les **deux soldats** gardant l'entrée **(A)**, ramassez les **deux parchemins** et pénétrez dans la **cité de Nottingham**. Avancez jusqu'aux enfants et attendez que le **lancier** qui patrouille à gauche parte vers le nord. Glissez-vous entre le pont de pierre et la maison suivante, puis attendez. Dès que le **lancier** passe devant vous, assommez-le et approchez de la maison faisant angle,

entre la place et la rue menant au nord **(B)**. Sauvegardez, lancez une bourse vers le **groupe de soldats** à droite de la **cangue** (une sorte de pilori, de carcan) **(03)**. Dissimulez-vous dans la **maison qui fait l'angle** le temps de la bagarre, puis foncez assommer le dernier soldat. Délivrez un **moustachu** (spécialisé dans la protection), un **hargneux** (spécialisé dans la neutralisation définitive et la réanimation), un **fort** (spécialisé dans le transport des corps et le sifflement) et, enfin, **Stuteley** (spécialisé dans le ficelage, le crochetage ainsi que le déguisement). Utilisez **Stuteley** pour ficeler les **gardes** autour de la cangue ainsi que le **lancier** assommé près du pont de pierre. Utilisez ensuite **Walker** pour transporter les corps dans une maison. Regroupez toute l'équipe dans une maison et sauvegardez.

Les amis de Robin sont en difficulté.

La cité

Dirigez **Robin**, **Stuteley** et **Walker** vers les portes de la ville au sud et neutralisez les deux soldats que vous avez assommés au début de la mission. Ficelez-les, cachez-les dans la maison à l'angle, puis utilisez **Robin** pour aller assommer le **couple** situé à droite de l'entrée de la ville. Engagez-vous sur le **chemin de ronde**, orientez-vous vers l'est et allez tout au bout. Assommez l'**arbalétrier**, revenez sur vos pas et poursuivez à l'ouest. Assommez le **lancier** et envoyez **Stuteley** pour récupérer les **deux pommes** dans le jardin, puis ficelez les deux soldats, sans toucher au couple. Utilisez la **dernière bourse** de Robin pour provoquer une bagarre entre les **trois soldats** à côté du pont de pierre **(C)**. Assommez le dernier et récupérez les **plantes médicinales** avec **Stone**. Utilisez **Stuteley** et **Walker** pour dissimuler les corps dans une maison, puis regroupez toute

Vous voilà à la moitié de la ville.

l'équipe dans la maison de la ruelle ouest menant au nord de la ville **(D)**. Placez **Creek** dans la ruelle pour attirer le **soldat** patrouillant dans les parages et neutralisez-le avec **Robin** dès qu'il tombe dans le piège. Ficelez-le et cachez-le avant de vous attaquer au soldat à l'ouest de la place. Tout en faisant attention à la patrouille, bien sûr, assommez-le, ficelez-le et dissimulez-le. Glissez tout le monde dans l'**église (E)**, traversez la sacristie en récupérant la bourse, puis passez dans le **cimetière (04)**. Récupérez la **plante** au nord, observez la patrouille et ramassez les **100 £** et la **bourse** dès que vous le pouvez.

Envoyez **Stuteley** crocheter la **serrure** de la première maison après l'église **(F)** et regroupez-y l'équipe. Neutralisez les **deux gardes** à l'ouest et au sud-ouest de la maison, dissimulez les corps, puis sélectionnez **Robin**, **Stuteley** et **Walker**. Passez dans la **maison de la jeune femme** au balcon et entrez dans la tour de guet est. Neutralisez l'**arbalétrier** à son sommet ainsi que le **lancier** patrouillant sur le chemin de ronde, puis sélectionnez **Stuteley**. Récupérez les deux filets en bas de la tour et placez **Stuteley** sur le chemin de ronde à l'ouest pour qu'il se fasse repérer par le **soldat dans la ruelle**. Envoyez ensuite **Robin** pour l'assommer, utilisez **Stuteley** pour le ligoter, puis débarrassez-vous du **soldat** posté au pied de la tour de guet ouest. Positionnez **Walker** dans la ruelle de gauche **(G)**, faites-le siffler pour attirer l'un des **deux gardes sous le porche** et neutralisez-le avec **Robin**. Ne laissez pas traîner le corps : laissez passer la patrouille et éliminez le **second garde**. Lorsque les deux gardes ne sont plus à leur poste, la patrouille commencera à tout fouiller ! Placez **Stuteley** et **Walker** dans la ruelle de gauche **(H)**, puis **Stone** et **Creek** dans la ruelle centrale **(I)** pour empêcher les deux archers de s'enfuir. Utilisez **Robin** pour éliminer l'**officier de la patrouille (05)** et débusquez les **archers** afin de les assommer avec **Robin**. Vous pouvez, si vous le désirez, partir maintenant en direction de Sherwood. Reportez-vous alors directement à la mission suivante.

Un capitaine bien sûr de lui...

Le nettoyage de la ville

Allez ouvrir la porte de la tour de garde à l'est du chemin de ronde et envoyez **Robin** assommer le **garde habillé en jaune**. Ficelez-le, regroupez l'équipe dans la première maison au nord de l'**église (F)**, puis sauvegardez. Sélectionnez **Robin**, allez assommer le **chevalier** dans l'église, prenez-lui ses **120 £** et laissez partir la jeune femme pour qu'elle donne l'alerte. Vous devez vous débrouiller pour que l'**officier de la patrouille** soit alerté. Lorsqu'il viendra se rendre compte, éliminez-le avec **Robin** et prenez-lui ses **30 £**. Placez Robin dans le cimetière et attendez que la jeune fille entre dans la sacristie afin de l'assommer (désolé, mademoiselle). Placez ensuite les **quatre compagnons de Robin** en vue des **quatre soldats** au centre de la place pour engager le combat. Utilisez alors **Robin** pour les contourner et les assommer. Ficelez-les, dissimulez-les, et envoyez les **amis de Robin** près de la **cangue**. Placez Robin juste sous la sacristie et demandez à **Walker** de siffler. Pendant que les **amis de Robin** serviront d'enclume là où se jettera la patrouille **(J)**, **Robin**, lui, sera le marteau qui assommera les **soldats** ! Éliminez l'**officier** et prenez-lui ses **10 £**. Mis à part le château à l'ouest **(06)**, l'ensemble de la ville est maintenant sous contrôle.

Le château de Nottingham.

Le nettoyage de la campagne

Crochetez la serrure de la **maison** à droite du pont de pierre et faites-y entrer les **amis de Robin**. Sélectionnez **Robin** pour qu'il aille faire peur au couple près de la porte d'entrée de la ville, puis faites-lui rejoindre le groupe. Une fois que la **troupe** est passée, sélectionnez tout le monde et sortez de la ville rapidement. Pénétrez dans la **première ferme à droite (K)** et attendez patiemment que **trois soldats** reviennent, un à un, pour les assommer, les ficeler et les dissimuler dans la ferme. Une fois que le calme est revenu, utilisez le **sifflement de Walker** afin d'attirer un par un les **soldats**, le **chevalier** et l'**officier** gardant la route est. Retournez à la première ferme et traversez le champ au sud pour apercevoir **deux soldats** se moquant d'une paysanne : assommez-les, récupérez le **gigot** et transportez-les dans la **ferme (L)** près de l'intersection. Neutralisez l'**arbalétrier** posté au sud ainsi que le **chevalier** dans le champ de la ferme **(07)**. Envoyez ensuite **Robin** à côté de la **rivière** au niveau des pierres et **Walker** à l'est du **pont de pierre**. Utilisez Walker pour attirer

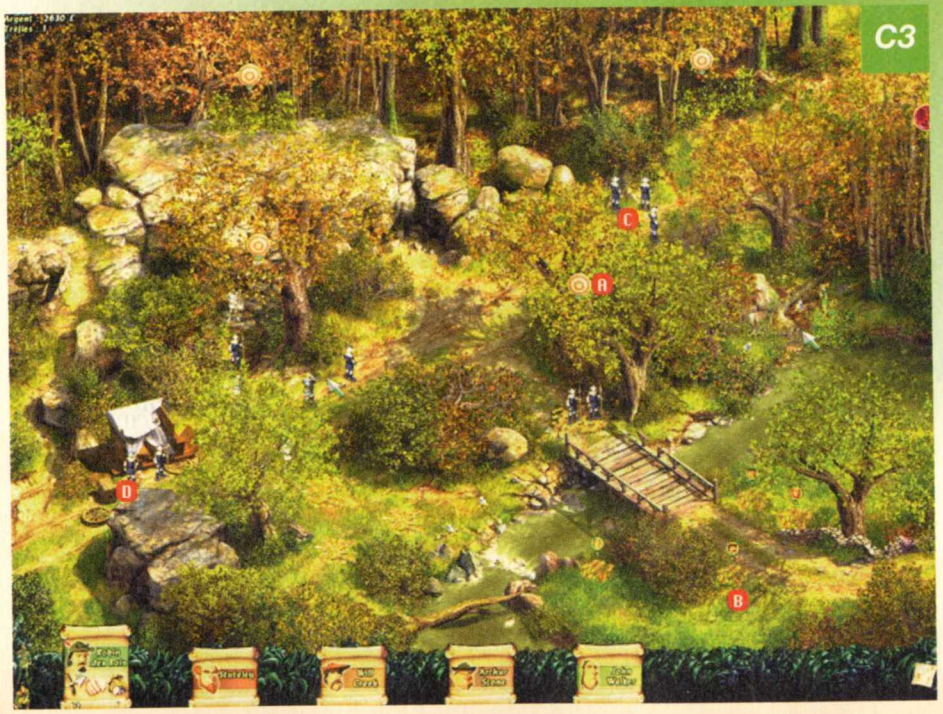
le **soldat** et l'**arbalétrier**, puis profitez de la confusion pour dérober la bourse de **500 £** posée sur la rive **(M)** avec **Robin**. Assommez les assaillants et neutralisez de la même façon les **deux lanciers** et l'**officier** gardant la route sud-est. Replacez tout le monde dans la ferme près de l'intersection au sud de la carte et sauvegardez. Neutralisez le **soldat** à l'intersection, le **chevalier** gardant le **pont de la route sud-ouest** et l'**arbalétrier** au bout de la route. Attirez ensuite les **soldats** de la **ferme du cochon (N)** pour les neutraliser ainsi que leur **capitaine**. Investissez l'un des bâtiments avec toute l'équipe et neutralisez l'**officier** devant la **prison (O)** ainsi que ses **troupes**. Entrez alors dans la prison par la porte sur le côté et allez au sommet pour assommer les **quatre derniers soldats**. Il est temps de partir pour la **forêt de Sherwood**.

Ça vous dit un petit duel ?

LA FORÊT DE SHERWOOD

Vous arrivez dans votre **campement** de la forêt **de Sherwood** : lisez tous les parchemins vous permettant d'apprendre à gérer votre campement :

La réserve d'herbes médicinales **(A)**
L'atelier des arcs et des flèches **(B)**
La table de banquet pour guérir les blessures **(C)**
L'atelier des bourses **(D)**
L'atelier des filets **(E)**
La chasse au gibier **(F)**
La récolte des pommes **(G)**
Les essaims de guêpes **(H)**
La carrière de pierres **(I)**
La gestion des ressources **(J)**
Robert le sparing-partner **(K)**
L'entraînement au tir à l'arc **(L)**
Les trésors récupérés par Robin **(M)**



Sélectionnez maintenait la **carte** en haut à droite de l'écran et cliquez sur la prochaine mission, une **Embuscade**. Sélectionnez ensuite tous vos compagnons et traversez la **rivière** pour attaquez le premier convoi. Il y a **plusieurs types d'embuscades** possibles lorsque vous êtes dans la forêt de Sherwood. Comme il s'agit de vos premières attaques, vous allez découvrir chaque type d'embuscade.

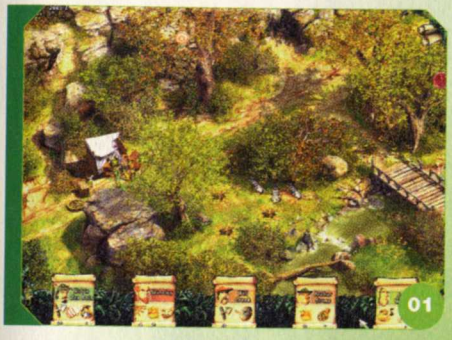
MISSION 3

Premières armes

Embuscade de type Chariot (voir C3)

Il serait aisé de déclencher tous les pièges, mais il y aurait forcément des morts… Vous devez impérativement éviter les victimes et, pour cela, voici la marche à suivre. Déclenchez le **piège** au centre de la carte **(A)** afin de neutraliser les **deux lanciers** devant le **pont**. Faites sortir vos **quatre compagnons** de leur cachette et placez-les au

sud du pont, sous le **bosquet (B)**. Déplacez **Robin** à leur niveau et faites-lui traverser la **rivière** grâce au **tronc d'arbre**. Faites exprès de vous faire repérer et attirez les **soldats** gardant le chariot : assommez-les tous, ligotez-les, puis occupez-vous des **trois lanciers** au nord-est de la carte **(C)**. Une fois que tout le monde est attaché, approchez-vous du chariot **(D)** et lisez le **parchemin** avec le ruban rouge. **Deux bourses** contenant en tout **2000 £** apparaîtront **(01)**. Prenez-les et cliquez sur l'**icône bleue** en haut à droite de l'écran pour retourner finir la mission. Si vous n'avez tué personne, vous obtiendrez **six compagnons supplémentaires**. De retour au **campement**, affectez-les aux tâches d'intendance : pommes, gigots, flèches, herbes médicinales, bourses et filets. Sélectionnez vos quatre compagnons d'aventure et partez pour votre deuxième embuscade.



Un bien joli butin.

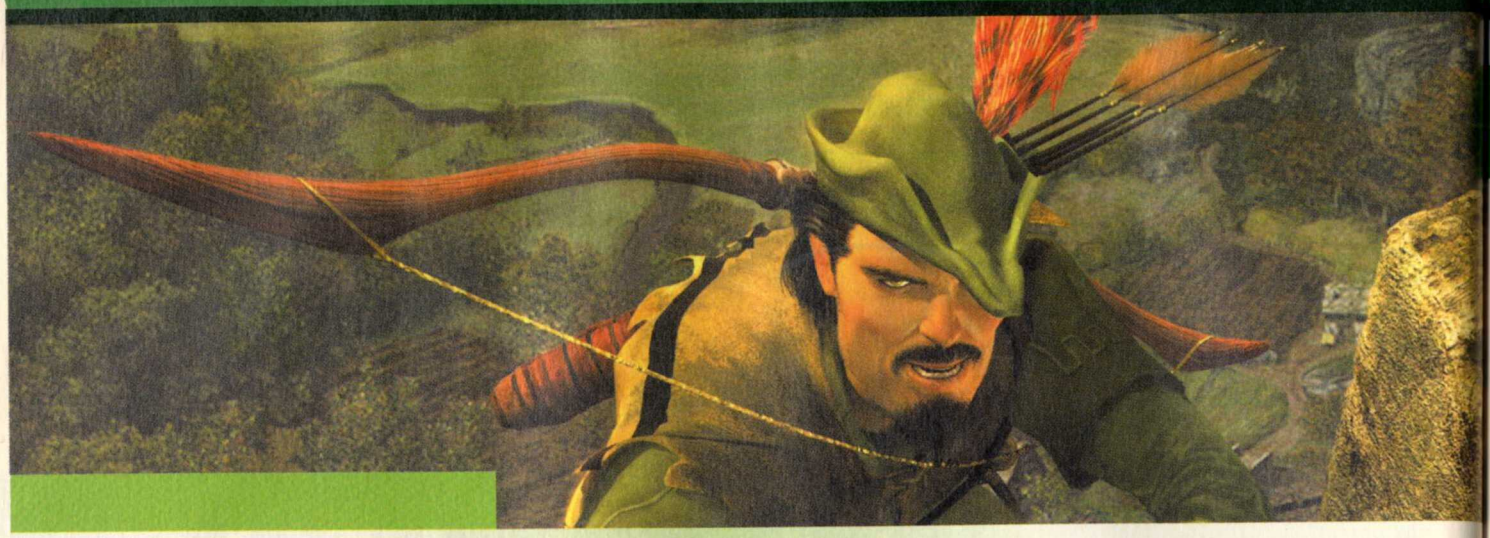
MISSION 4
L'apprenti
Embuscade de type VIP (voir C4)

Utilisez **Robin** pour attirer le **premier soldat** en bas à droite de l'arbre coupé afin qu'il tombe dans le **dernier trou (A)**. Utilisez ensuite un **compagnon** pour attirer le **premier lancier**. Assommez-le avec **Robin** et laissez le corps sur place pour attirer un à un **trois autres gardes** : ficelez-les, placez-les dans le coin sud-ouest de la carte **(B)** et regroupez vos forces. Envoyez **Robin** pour attirer les **deux archers (C)** sur le chemin principal, mais laissez-les s'enfuir. De **nouveaux lanciers** entreront dans la bagarre : neutralisez-les, attachez-les et déplacez-les. Neutralisez les **derniers archers** dans les **sous-bois**, puis attirez l'**officier** qui protège le **collecteur d'impôts (D) (02)**. Assommez les derniers gardes et le "taxeur". Récupérez les **3000 £** avant de retourner à **Sherwood**. Vous pouvez alors obtenir les objets que vos braves compagnons auront fabriqués. Vous avez ensuite le choix entre plusieurs missions : deux Embuscades "De Jeunes Recrues" et "Un Convoi !" mais aussi "Les Confessions d'un Hors-la-loi" et "La Nuit Écarlate". L'urgence est de s'occuper de l'un des deux convois car ils disparaîtront ensuite. Je vous conseille la mission **Un Convoi !** car vous y gagnerez un peu plus d'argent, mais bon, c'est vous qui voyez…

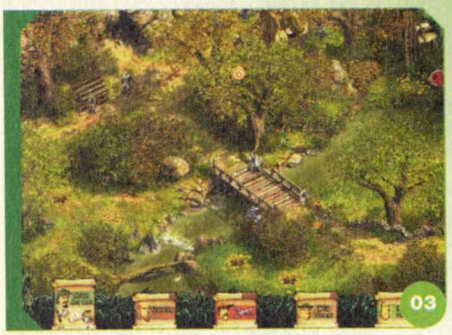
Le collecteur d'impôts.

MISSIONS 5A ET 7
De jeunes recrues
Embuscade de type Chariot (voir C5a)

Sélectionnez le **compagnon** caché dans le trou au sud-ouest de la carte **(A)**, traversez la **rivière** et placez-le à l'extrémité du pont pour attirer le soldat de façon à ce qu'il tombe dans le trou sous le bosquet **(B)**. Sélectionnez alors le **deuxième compagnon** caché dans un trou au sud-ouest. Attirez le **soldat** patrouillant pour



qu'il tombe dans le second trou sous le bosquet. Attirez ensuite le lancier qui patrouille autour de l'arbre et faites-le tomber dans l'un des trous du sud-ouest. Placez les deux compagnons à l'est du pont et faites bouger le **compagnon** au centre de la carte **(C)**. Il sera repéré par les **trois soldats** entourant **Robin (D)** : attirez-les vers les deux compagnons près du pont. Profitez-en pour découvrir **Robin** et faites-lui assommer les trois soldats qui sont tombés dans le piège **(03)**. Replacez **Robin** à l'endroit où il était caché, puis foncez vers le nord pour assommer le **soldat** placé devant **Stuteley (E)**. Regroupez vos forces à l'extrémité ouest du pont et utilisez **Robin** pour décocher une flèche au **capitaine**. Ce dernier donnera l'alerte. Pendant que vos **quatre compagnons** se battront contre les soldats, utilisez **Robin** pour les assommer. Ligotez tout le monde et approchez-vous du **chariot**. Il ne restera plus que **quatre lanciers** et le **soldat** au nord-est de la carte, les pauvres... Assommez-les et ramassez les **6500 £** au sol.



Une embuscade dans les règles.

MISSIONS 5B ET 9B

Un convoi !

Embuscade de type Chariot (voir C5b)

Dès le début, faites sortir **Robin** pour attirer le lancier afin qu'il tombe dans le **trou (A)**. Placez ensuite **Robin** dans la **cabane** au nord-est de la carte **(B)** et occupez-vous du compagnon caché à l'est **(C)**. Dès que les archers regardent ailleurs, faites-le sortir de son trou et envoyez-le devant la cabane. Le **lancier** gardant l'entrée du champ le repérera forcément, mais **Robin** pourra alors l'assommer sans que l'alerte soit donnée. Maintenant que **Robin** est épaulé par un compagnon, envoyez-les dans le **champ à l'est** sans qu'ils soient repérés par l'archer patrouillant sous les arbres. Assommez ou faites tomber les **deux archers** gardant l'accès est de la route, puis neutralisez l'**archer** dans le **petit bois** au sud-est de la carte. Vous pouvez maintenant faire sortir le **deuxième compagnon de Robin (D)**. Ficelez alors tous les hommes du shérif que vous avez assommés et faites sortir de sa cachette le **compagnon de Robin** qui est près de la **meule de foin (E)**. Neutralisez le lancier qui garde l'accès sud-ouest de la carte et placez **Robin** au niveau de la **meule de foin**. Tirer sur les **quatre cibles** pour libérer les groupes d'hommes munis de bâtons **(04)**. Décochez une flèche au **capitaine** et assommez tout le monde durant la bataille. Ficelez tous les hommes du shérif et fouillez l'**officier**. Récupérez les **20 £** dans ses poches ainsi que les **100 £** détenues par les **deux chevaliers**. Ramassez le butin (**7000 £**), retournez au campement dans la **forêt de Sherwood**, soignez vos blessures et sélectionnez la mission suivante.

Attaque générale !

AU SECOURS DES ÊTRES AIMÉS

MISSION 6
La nuit écarlate

LE NERF DE LA GUERRE

20 £ sur l'officier de la patrouille ouest
20 £ sur l'officier de la patrouille est
2000 £ dans la tour nord-ouest du château
20 £ sur l'officier dans la cour du château
20 £ sur l'officier de la garnison ouest
20 £ sur l'officier de la garnison est
20 £ sur l'officier dans le village

Will Scarlet

Will Scarlet, le neveu de Robin, est détenu dans les **geôles de Leicester**. Il est temps de lui donner un coup de main pour le sortir de ce mauvais pas. Pendant que la **patrouille ouest** part à l'est, allez assommer les **deux gardes** du pont-levis et saucissonnez-les. Attendez que la **patrouille ouest** revienne, décochez une flèche à l'**officier** pour l'affaiblir, assommez-le ainsi que tous les lanciers. Ficelez tout ce petit monde et dirigez-vous à l'est. Une fois arrivé à proximité du **moulin à vent**, tendez une embuscade à la **patrouille est**. Procédez de la manière suivante : affaiblissez l'**officier**, assommez tout le monde et ligotez-les tous. Récupérez les **20 £** que chaque capitaine possède, puis cachez les douze corps dans le moulin. Discutez maintenant avec le **mendiant (A)** pour qu'il vous parle de **Wielfried** et cachez-vous dans le moulin le temps que les **deux patrouilles** vous laissent le champ libre.

Approchez des **douves du château**, ramassez le parchemin, sautez sur la **pierre (B)**, puis utilisez le **lierre** pour pénétrer dans la place forte. Assommez l'**archer** à proximité et rendez-vous dans la **salle du pont-levis (C)**. Neutralisez le **soldat endormi**, coupez la **corde** pour ouvrir le pont-levis **(01)** et assommez l'**archer** patrouillant sur le chemin de ronde à gauche.

Le château est maintenant ouvert.

En faisant attention à la **patrouille** dans la cour ainsi qu'au **garde** au-dessus de la salle du pont-levis, envoyez **vos compagnons** rejoindre **Robin**. Ligotez et cachez les **corps des trois soldats** déjà assommés sur les remparts du château, puis sélectionnez **Robin** et **Stuteley**. Faites-les entrer dans le **couloir (D)** menant au donjon et assommez le **soldat endormi** ainsi que le **lan-**

Voici le bouillant Will Scarlett.

cier patrouillant devant le **donjon**. Utilisez ensuite **Stuteley** pour déverrouiller la **trappe** menant à l'oubliette, envoyez **Robin** délivrer **Will (E) (02)** qui vous remerciera, puis défaites-vous des **trois gardes** postés au sommet de la tour. Ramassez alors le parchemin aux pieds de **Will** pour connaître ses compétences : lance-pierres, étranglement et protection. Dès que **Will** est libre, une **patrouille du shérif** se poste à l'entrée sud-ouest du château !

Le château

Regroupez toute l'équipe dans l'**église du château**, sélectionnez le bon moment pour foncer assommer le **garde** en bas de l'escalier **(F)**. Cachez-le dans l'église et envoyez **Will** ramasser les **trois pierres** à gauche. Neutralisez le **soldat** au sommet de l'escalier et pénétrez en force dans la **salle de garde (G)**. Assommez tous les **soldats du shérif**, ligotez-les et intéressez-vous à l'**archer** patrouillant sur le chemin de ronde : neutralisez-le, puis pénétrez dans la **tour nord-ouest (H)** afin d'attirer les trois soldats. Récupérez ensuite les **7 bourses** contenant **2000 £** au sommet de la tour et retournez dans la **cour**. Tendez une embuscade à la patrouille : placez vos quatre compagnons en bas de l'escalier et **Robin** dans l'**église**. Lorsque la patrouille attaque, faites sortir **Robin**, décochez une flèche pour affaiblir l'**officier** et assommez tous les assaillants. Fouillez les poches de l'**officier** pour y trouver **20 £** et cachez les corps dans l'église. Neutralisez les **quatre gardes** à l'entrée du **passage secret (I)** et ramassez le **parchemin** pour en déverrouiller l'accès **(03)**. Avant de sortir du château, vous pouvez récupérer encore un peu d'argent avec les **deux sections de la garnison (J) (K)**. Mais faites attention, très attention même, car les **capitaines** sont prompts à donner l'alerte. En contrepartie, vous trouverez **20 £** sur chaque capitaine. Approchez-vous maintenant de la **tour nord-est (L)** et nettoyez-la de ses **sept soldats**.

Une issue facile pour sortir du château.

Le village

Coupez la corde du **pont-levis**, neutralisez le **garde** à l'entrée du village, puis allez chercher les **pommes** et le **trèfle** au nord de la carte. Profitez-en pour discuter avec la **jeune dame (M)** près du lac. Elle vous parlera de son tendre époux parti pour **Derby** et qui n'est pas rentré. Promettez-lui de le rechercher et dirigez-vous au centre du village. Sélectionnez **Will**, faites-lui traverser le **moulin à eau** et placez-le juste sous la **roue à aubes** afin d'utiliser son **lance-pierres (04)**. Assommez donc les **deux soldats** qui gardent le pont de pierre et attaquez les **trois soldats** autour de **Wielfried** le mendiant **(N)**. Neutralisez le soldat gardant l'accès est du village, ligotez tout le monde, puis donnez **50 £** à Wielfried. Neutralisez l'**officier** au sud ainsi que la **jeune femme** qui tentera de donner l'alerte, puis ramassez le **parchemin**. Prenez les **20 £** que l'**officier** détient et retournez au sud-ouest de la carte. Neutralisez la **patrouille du shérif**, juste pour le plaisir, puis retournez à **Sherwood**. En plus de Will, vous récupérerez **trois compagnons** si vous n'avez tué personne dans la mission précédente. Placez-les soit à l'entraînement, soit à la production d'un objet, et sélectionnez une équipe pour effectuer une **Embuscade**.

Will est un excellent tireur.

MISSION 7

De jeunes recrues

Embuscade de type Chariot

Reportez-vous à la MISSION 5a.

MISSIONS 8, 16A, 18 ET 22A

Le bourgeois

Embuscade de type VIP (voir C8)

Commencez par faire tomber dans le **trou (A)** le **lancier** qui patrouille dans le coin sud-ouest grâce à **Robin**. Attirez ensuite les **trois soldats** à l'intersection dans le coin sud-ouest grâce au **compagnon** caché sous les feuilles, à côté de l'arbre au sud-ouest **(B)**. Attirez maintenant le **chevalier (C)** à proximité du tronc d'arbre pour l'envoyer au pays des songes, puis attirez dans le trou le **lancier** patrouillant autour du bourgeois **(D)**, à côté du buisson. Utilisez ensuite **Will** pour attirer le **cavalier** dans le chemin sinueux à l'ouest de la carte. Faites monter **Will** sur le **rocher (E)** pour que le **cavalier** ne s'occupe que de lui **(05)**. Récupérez le reste de l'équipe et faites-lui discrètement passer la rivière en utilisant le tronc d'arbre. Assommez le **bour-**

Le cavalier ne voit plus que Will !

geois (F) et dérobez-lui ses **4000 £**. Pour le plaisir, vous pouvez attaquer ce qui reste de la **garde du shérif**. De retour au campement, vous avez la possibilité d'effectuer une nouvelle **embuscade**, mais il faudra choisir entre les deux qui vous sont proposées…

MISSIONS 9A, 12 ET 25

Un convoi !

Embuscade de type Chariot (voir C9a)

Sélectionnez **Robin** et tendez une embuscade au **cavalier** au sud-ouest de la carte **(A)**. Pour lui permettre de l'assommer, faites des **moulinets** avec votre bâton. Faites-lui les poches afin d'obtenir **75 £** et replacez **Robin** sous le **promontoire rocheux (B)**. Toujours avec **Robin**, faites le tour du promontoire et assommez le **soldat** : ficelez-le rapidement et déplacez-le sous le promontoire **(C)** pour le soustraire aux regards indiscrets. En faisant attention au cavalier qui se sera remis de ses émotions, attirez le **soldat** patrouillant près de l'officier pour qu'il tombe dans le **trou le plus au sud (D)**. Attirez ensuite l'**archer** qui se trouve à droite de l'officier pour qu'il tombe dans le **trou (E)** en face de lui. Regroupez l'équipe sous le promontoire et, dès que vous le pouvez, envoyez **Robin** donner un coup de poing à l'**officier**. Attirez-le sous le promontoire, dérobez-lui ses **60 £** et attendez que le calme revienne en espérant qu'un archer tombe dans le dernier trou. Faites ensuite passer **Robin**, **Stuteley** et un **homme fort** dans le **sous-bois (F)** à gauche. Attirez et neutralisez ce qui reste de **soldats** et d'**archers** et faites tomber les **troncs d'arbres (G)** de l'intersection pour empêcher le cavalier de se rendre au chariot (on n'est jamais trop prudent). Attaquez les **lanciers** protégeant le **chariot** et ramassez les **7500 £ (06)** pour finir la mission. Il est maintenant temps d'aller voir la belle **Marianne**…

Cet or appartient à la cause !

MISSION 9B

Un convoi !

Embuscade de type Chariot

Reportez-vous à la MISSION 5b.

LE NERF DE LA GUERRE

25 £ sur l'officier de la patrouille extérieure
35 £ sur le gardien de prison
500 £ dans la prison
25 £ sur l'officier au-dessus du porche
25 £ sur l'officier près du gibet
100 £ dans le jardin au sud-est de la cité
25 £ sur l'officier, sur la place de l'église
35 £ sur le chevalier, sur la place de l'église
25 £ sur l'officier au nord de la ville
10 £ sur l'hallebardier sur le chemin de ronde nord
10 £ sur un hallebardier sur le chemin de ronde nord
100 £ dans le jardin de la sacristie
100 £ dans la tour nord-est du château
10 £ sur l'hallebardier près de la tour nord-est du château
40 £ sur l'officier de la cour du château
100 £ dans l'escalier entre la tour nord-est et la cour du château
50 £ sur le chevalier de la cour du château

MISSION 10
Les confessions d'un hors-la-loi

Le malheureux prisonnier

Neutralisez les **deux lanciers (A)** gardant le **pont de pierre est** et cachez-les dans la maison à proximité. Allez discuter avec la **vieille dame (B)** devant la maison de l'intersection pour qu'elle vous parle de son fils, puis examinez les mouvements de la **patrouille**. Lorsqu'elle partira au nord, éliminez discrètement le soldat à l'intersection ainsi que les **deux lanciers** gardant le **pont de pierre ouest (C)** lors d'une seconde attaque. Dissimulez les corps et attaquez la **patrouille** lorsqu'elle revient. Récupérez les **25 £** que l'officier possède et cachez les corps dans l'une des fermes. Approchez-vous maintenant du **gibet (D)** situé au pied **de la prison**. Vous allez devoir neutraliser les **quatre soldats** sans qu'ils ne donnent l'alerte ! Si vous n'avez pas encore utilisé de **Quick Action**, essayez cette technique sur ce point d'école : affectez un soldat à chacun de vos compagnons, puis utilisez la **Corne** pour démarrer l'action. Utilisez **Robin** pour assommer les gardes et ficelez-les. Récupérez le **corps du malheureux** sur le **gibet (07)** et ramenez-le à sa **mère** afin d'obtenir un **trèfle**. Cachez les corps des soldats étourdis et ficelés, puis intéressez-vous à la **prison (E)**. Envoyez un homme fort pour attirer le **chevalier** au fond de la prison et assommez-le avec **Robin**. Ramassez les **35 £** sur le soldat et les **500 £** posées au sol. Regroupez l'ensemble de l'équipe au sud des fermes à l'est et ramassez les **herbes de soins** puis les **pierres**. Neutralisez les **deux lanciers** à l'est et glissez **Robin** dans le dos des **gardes de la porte principale** de Nottingham. Ramassez le **parchemin** pour apprendre qu'une récompense de 50 £ est offerte pour votre capture (c'est tout ?). Assommez tous les **gardes**, ligotez-les et dissimulez-les avant de discuter avec le **mendiant (F)**. Regroupez l'équipe pour pénétrer dans la cité.

Le malheureux n'a pas supporté le châtiment...

Le sud de la cité

Neutralisez le **lancier** et les **deux archers** sur le **chemin de ronde ouest**, dissimulez-les dans la

tour à proximité, puis regroupez l'équipe dans la tour. Attaquez l'**officier** et les **deux soldats** situés au-dessus du porche, puis ramassez les **25 £** dans les poches de l'officier. Neutralisez les **trois archers** sur le **chemin de ronde est** et occupez-vous des **trois soldats du shérif** dans le **jardin des maisonnettes (G)**. Allez chercher les **100 £** dans le jardin de droite en passant par les toits, puis retournez sur le chemin de ronde ouest. Attirez les **deux soldats** en faction devant la porte du château **(H)** et neutralisez-les discrètement. Approchez-vous ensuite de l'**archer** au nord du porche, neutralisez-le et placez **Robin** dans le dos de l'officier. Lorsque la **patrouille de la cité** apparaît, lancez une **bourse pleine d'or** pour provoquer une bagarre entre les **archers** et les **soldats**. Assommez l'**officier** et neutralisez le dernier soldat encore debout **(08)**. Ficelez tout le monde, récupérez votre or et prenez les **25 £** dans les poches de l'**officier**. Cachez les corps dans l'une des maisons et parlez au **mendiant** à côté de la rampe du château **(I)**. Procédez de la même façon avec le **groupe d'archers** à l'est **(J)** et cachez les corps.

Résultat d'une bagarre générale.

Le nord de la cité

Engagez-vous par la ruelle ouest pour atteindre la **place de l'église**. Lisez le **parchemin** pour apprendre que **Marianne** est à une réception du shérif. Assommez l'**officier** et le **chevalier** présents pour récupérer les **60 £** qu'ils détiennent. Dissimulez les corps, donnez 50 £ au **mendiant (K)** et lisez le parchemin. C'est un escroc, mais bon… Approchez-vous alors du **groupe de soldats** qui sont en train de faire les clowns sous les fenêtres d'une **jeune dame (L)** : assommez-les et cachez-les en pensant à subtiliser les **25 £** de l'**officier**. Engagez-vous maintenant dans la ruelle nord-est. Neutralisez le **lancier du shérif** patrouillant sur le **chemin de ronde (M)**, mais laissez-le en évidence pour attirer un **hallebardier**. Assommez-le, dérobez-lui ses **10 £** et cachez les deux corps avant de vous attaquer au **lancier** situé à l'est du chemin de ronde. Prenez-lui ses **10 £** et allez donner 50 £ au **mendiant (N)** pour obtenir un **parchemin** concernant Marianne et son confesseur. Sélectionnez Robin et Stuteley, placez-les dans la **maison (O)** au nord de la place de l'église, puis engagez un **homme fort** dans la ruelle nord-ouest. Attirez un par un les **deux archers**, les **deux soldats** et l'**hallebardier** pour les assommer. Cachez les corps, dérobez les **10 £** sur l'hallebardier et occupez-vous de la **garde (09)** qui se trouve sous le **porche nord**. Récupérez les **40 £** sur le corps de l'**officier de la garde** et attirez la **patrouille** au nord, avec une **bourse**, pour provoquer une bagarre. Éliminez le survivant, récupérez votre or et cachez tous les corps.

À moi, la garde !

Marianne et le château

Approchez-vous maintenant de l'église, récupérez le **gigot**, la **plante médicinale** et la bourse de **100 £** dans le **jardin de la sacristie (P)**. Utilisez ensuite **Robin** pour assommer **Frère Tuck** : ligotez-le et placez-le dans la **sacristie**. Placez ensuite **Robin** dans le **confessionnal** pour qu'il puisse s'entretenir avec **dame Marianne**… À la fin de l'explication, vous pouvez partir à Sherwood, mais il reste encore quelques bourses à soutirer dans le **château du shérif** ! Rendez-vous à l'ouest du chemin de ronde nord et crochetez la **porte (Q)** de la **tour nord-est** du château **(10)**. Assommez le **premier garde**, récupérez les **100 £** et placez un **homme fort** dans la **cellule** de la tour **(R)**. Sifflez pour attirer un **archer** et un **hallebardier**, puis assommez-les. Prenez les **10 £** de ce dernier et débarrassez-vous du **deuxième archer** sur le chemin de ronde. Suivez le chemin, neutralisez les **deux archers** suivants ainsi que les **deux soldats** au-dessus du porche. Continuez votre progression sur le chemin de ronde, neutralisez les **trois archers** et retournez dans la tour nord-est. Continuez de siffler afin d'attirer un à un les **soldats**, les **hallebardiers** et l'**officier** qui sont dans la **cour du château (S)**. Récupérez les **40 £** dans les poches de ce dernier et allez chercher **100 £** dans l'escalier menant à la cour ainsi que **50 £** dans les poches du **chevalier**.

Vous voilà dans l'enceinte du château.

Retournez à Sherwood avec **deux nouveaux compagnons**, sauvegardez et affectez une tâche à vos nouveaux amis. Intéressez-vous alors à la mission suivante où vous aurez la possibilité de rencontrer le **Prince Jean**… Sélectionnez **Robin**, **Stuteley**, un **homme fort** et un **homme hargneux** pour cette mission. **Marianne** rejoindra Robin et ses compagnons sur le terrain.

LE TRAÎTRE ET LES ALLIÉS

MISSION 11

Le prince et le hors-la-loi

La première cour

Lorsque vous arrivez à **Derby**, vous vous apercevez que le temps brumeux peut être à votre avantage… Commencez par ramasser le **parchemin** pour connaître les **compétences de Marianne** : **tir à l'arc**, **soins** et **espionnage**. Sélectionnez **Robin**, partez à gauche et jetez une bourse devant les **soldats** qui se moquent des ouvriers. Neutralisez le dernier soldat qui est sur ses jambes et assommez les **deux hallebardiers** postés à l'entrée du château. Ficelez tout le monde, ramassez le **parchemin** et donnez 50 £ au **mendiant (A)** pour qu'il fasse apparaître une autre parchemin. Contournez la muraille du château par la droite, assommez le **soldat** ainsi que sa **compagne (B)**, puis ramassez les **herbes de soins**. Sélectionnez Robin,

LE NERF DE LA GUERRE

1000 £ dans la deuxième cour du château
1000 £ au sommet du donjon du château
500 £ au sommet du château

utilisez l'**échafaudage des ouvriers (C)** pour monter sur le **chemin de ronde de la première cour** et assommez l'**hallebardier**. Poursuivez sur le chemin de ronde, neutralisez l'**arbalétrier** et les **deux hallebardiers** en vous accroupissant lorsque la **patrouille** de la première cour passe à proximité. Ficelez les endormis et attirez, sur le chemin de ronde, les **deux hallebardiers** gardant la **porte de la cour principale (D)** grâce à un homme fort. Regroupez l'équipe dans la **première maisonnette (E)** et allez neutraliser le **chevalier (F)** assis sur les marches du chemin de ronde est. Dissimulez rapidement son corps et attendez le bon moment pour tendre une embuscade à la **patrouille**. Parlez ensuite à la **vieille dame (G)** à l'est de la cour : son fils est malade et vous pouvez l'aider. Sélectionnez **Marianne**, soignez le jeune homme et ramassez le **trèfle (01)**. Neutralisez

Encore un trèfle en récompense.

ensuite les trois hallebardiers sur le chemin de ronde est, puis regroupez l'équipe dans la **petite tour (H)** entre la première et la deuxième cour.

La deuxième cour et la cour principale

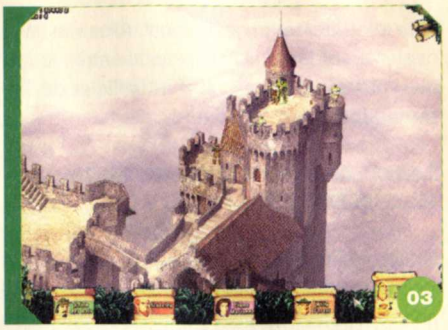
Neutralisez et dissimulez le **1er hallebardier** sur le **chemin de ronde est** et assomez les **deux autres hallebardiers**. Allez au **sommet du donjon (I)**, assommez l'**archer** et attirez la **patrouille** à cet endroit pour que les **archers** ne puissent pas utiliser leur arc ! Neutralisez ensuite le **chevalier** en train de nettoyer son épée et ramassez les **1000 £** posées à ses pieds. Occupez-vous ensuite de l'**hallebardier** patrouillant sur le chemin de ronde ouest et de celui qui garde le porche entre la première et la deuxième cour. Placez un **homme fort** en bas de l'escalier menant à la **maison (J)** et sifflez pour attirer l'attention des **archers** postés sur le chemin de ronde. Attirez aussi leur **officier** et assommez-les afin de terminer de nettoyer la deuxième cour. De la même façon, attirez les **deux hallebardiers** patrouillant sur le **chemin de ronde est** de la cour principale, puis installez l'équipe **au-dessus du porche (K)** entre la première cour et la cour principale. Attirez et neutralisez les **quatre hallebardiers** sur le chemin de ronde ouest. Cachez les corps pour que la **jeune femme** qui se promène dans le coin ne les aperçoive pas. En vous approchant du donjon, vous apercevrez un **chevalier** qui torture un **prisonnier (L) (02)**. Mais, avant de vous attaquer à ce lâche, neutralisez la **patrouille** dans la cour principale et attirez un par un les **quatre chevaliers** gardant l'accès à la salle de banquet.

C'est facile à quatre contre un !

Le château de Derby

Attirez les **trois soldats** à l'extérieur de la **cellule** (en sifflant, par exemple) et neutralisez-les. Il ne reste plus qu'à pénétrer dans la cellule et à immobiliser le **chevalier** pour discuter avec le **prisonnier**. Ce dernier vous remerciera de votre aide et vous proposera son aide si, d'aventure, vous retournez à **Leicester**. Attirez ensuite la **garde** (un **officier** ainsi que **cinq soldats**) et les **deux hallebardiers** situés au sommet du donjon pour qu'ils viennent se battre dans la cour. Postez

Robin en embuscade pour les assommer rapidement et ficelez tout le monde. Récupérez la **bourse de 1000 £** au sommet du donjon, puis occupez-vous de l'**arbalétrier** et du **hallebardier** gardant l'autre côté du **pont de communication (M)**. Intéressez-vous maintenant au sommet du château **(N) (03)**. **Deux chevaliers** et un **lancier** endormi protègent une bourse : neutralisez-les, ligotez-les et ramassez les **500 £**. Sélectionnez ensuite **Robin** et **Marianne** pour pénétrer dans la salle de banquet. Vous prendrez alors conscience de la **traîtrise du Prince Jean** ! Sortez de la salle, ramassez le **parchemin** qui sera apparu : et regroupez l'équipe à proximité de la **maison maintenant découverte (J)**. Attirez un à un les **cinq hallebardiers** pour les assommer et affrontez le **chevalier** restant dans la maison. Ramassez ensuite le **gigot**, la **pomme** et, surtout, le **sceptre du roi d'Angleterre** ! Retournez alors à Sherwood avec **deux nouveaux compagnons**, si vous n'avez tué personne. Vous aurez ensuite la possibilité d'attaquer un nouveau convoi.



Ces chevaliers sont vraiment redoutables !

MISSION 12

Un convoi !

Embuscade de type Chariot

Reportez-vous à la MISSION 9a.

MISSION 13

Les pillards

Embuscade de type VIP (voir C13)

Les routes de l'ouest

Dès le début, votre objectif est fixé : sauver les villageois, mais surtout un véritable colosse... Son nom, **Petit Jean**, bien sûr ! Discutez avec le **vieillard (A)** situé au nord et utilisez une **bourse** pleine d'or afin de provoquer une bagarre entre les **soldats** gardant la **route ouest (B)**. Assommez celui qui reste, ficelez-les et cachez-les. Envoyez l'ensemble de l'équipe dans le sous-bois au sud de la route ouest. Discutez avec la **vieille femme** pour qu'elle vous parle de son fils **Peter**. Ramassez le **trèfle** et observez les mouvements des **soldats** qui gardent la **route sud-ouest**. Sauvegardez et placez **Robin** sur le **rocher (C)**, le long de la route. Lancez une **bourse** à gauche de l'arbre dans le pré **(D)** pour qu'une bagarre éclate entre les **deux lanciers** et les **soldats** au pied de l'arbre. Déplacez **Robin** un peu vers le nord-ouest et lancez une **seconde bourse** entre les **archers**, les **lanciers** et le **soldat** gardant la route **(E)**. Lorsqu'il ne reste plus qu'un vainqueur pour chaque bagarre, assommez le **hallebardier (F)** gardant le pré, pour qu'il ne donne pas l'alerte, ainsi que les **deux vainqueurs** ! Les **trois soldats (G)** qui se trouvent à l'est du pré et qui faisaient peur à une jeune femme entrent dans la bataille : neutralisez-les et utilisez **Stuteley** pour ficeler ces **16 soldats assommés (04)**. Regroupez tous les corps sous la meule de foin, pensez à récupérer vos 100 £, puis parlez avec la **jeune fille en bleu**. Elle vous demande de sauver son **mari, prisonnier** dans la **clairière au nord-ouest**.

LE NERF DE LA GUERRE

75 £ sur le chevalier dans la maisonnette
100 £ sur le toit de la maisonnette
20 £ sur l'officier dans la petite clairière
20 £ sur l'officier de l'intersection

Petit Jean

Dirigez-vous à l'est, attirez le **soldat** qui garde l'accès **(H)** entre le **petit champ** à l'est et la **grande clairière**, puis assommez-le. Neutralisez les **deux archers** et le **lancier** dans le sous-bois, puis placez les corps au sud-est de la carte. Récupérez le **trèfle** à l'entrée de la grande clairière, donnez 50 £ au mendiant, et regroupez vos forces sur la route est. Attirez avec un homme fort les **deux soldats** qui patrouillent au sud de la **grande clairière** : neutralisez-les dans le **petit champ**. Neutralisez aussi les **deux lanciers** qui gardent **Petit Jean (I)** de la même façon, puis approchez-vous de votre futur ami. Un **chevalier** sort alors de la **maisonnette (J)** et vous attaque : attirez-le dans le **petit champ**, assommez-le puis ficelez-le avant de lui dérober ses **75 £**. Placez **Robin et ses compagnons** dans le sous-bois et envoyez **Will** délivrer **Petit Jean**. Il ne le peut pas, mais il réussit à attirer l'attention du **cavalier** ! Dirigez-le dans le petit champ, faites-lui traverser la route sud-est, passez derrière la meule de foin, puis placez **Will** sur le **rocher (C)** au bord de la route sud-ouest. Le **cavalier** reste obnubilé par **Will** mais ne peut pas l'attaquer **(05)**. Délivrez **Petit Jean** grâce à **Robin** et attirez l'**archer** dans le petit champ

Et voilà le travail !

Le cavalier ne peut pas atteindre Will.

pour le neutraliser tranquillement. Allez vite intercepter le **soldat** qui fait la navette entre l'archer que vous venez d'assommer et l'**officier de l'intersection** avant qu'il donne l'alerte.

Les derniers soldats du shérif

Utilisez Petit Jean pour que **Robin** aille chercher les **100 £** sur le **toit de la maisonnette** puis récupérez le parchemin pour connaître les compétences de votre nouveau compagnon : **Faire la courte échelle**, **Siffler** et **Assommer**. Utilisez **Petit Jean** et **Robin** pour assommer les **cinq archers** qui gardent la route nord, puis dissimulez les corps dans la maisonnette. Regroupez l'équipe (excepté Will) et attaquez le **groupe d'archers** dans la **clairière (K)** au nord-ouest. Ligotez tout le monde, récupérez les **20 £** dans les poches de l'**officier** puis parlez à l'un des prisonniers. Vous pourrez alors ramasser un nouveau **trèfle** et aller parler au **vieillard (A)** pour qu'il s'enfuie avec la femme par la route ouest. Postez ensuite **Petit Jean**, **Stuteley** et l'**homme fort** dans la **grande clairière** puis sélectionnez **Robin**. Allez discuter avec **Peter (L)**, caché dans le sous-bois à proximité de l'intersection puis, une fois repéré, foncez retrouver vos compagnons. Neutralisez les **dernières forces du shérif**, prenez les **20 £** de l'**officier** puis dirigez-vous vers la **mère de Peter (M)**. Retournez à **Sherwood** avec **Petit Jean** et de nouveaux compagnons puis sauvegardez. Préparez-vous pour la mission suivante en laissant **Will** s'entraîner.

MISSION 14
Le visiteur du soir

Les abords du château

Marianne vous rejoint dès le début de la mission. Quand l'officier patrouillant au nord du château part vers l'est, envoyez **Petit Jean** assommer le **lancier** au bord du lac. Neutralisez le **second piquier** avec **Robin** et l'**archer** situé sous les pommiers **(A)** avec **Petit Jean**. Engagez le combat avec l'**officier** et assommez-le avant de ligoter ses quatre premiers ennemis. Neutralisez l'**arbalétrier** et le **hallebardier** qui garde la route nord-est puis dissimulez les corps près du lac. Ramassez le parchemin pour apprendre que la **femme du lac** a sûrement retrouvé son mari qui était détenu à Derby, puis soulagez l'**officier** de ses **20 £**.

LE NERF DE LA GUERRE

20 £ sur l'officier patrouillant au nord
70 £ sur l'officier patrouillant dans le village
100 £ sur le chevalier patrouillant au sud du village
50 £ sur l'officier de la patrouille est
120 £ sur l'officier de la patrouille ouest
50 £ sur l'officier dans la cour du château
10 £ sur l'archer au nord-est de la cour
500 £ dans la tour du pont-levis
40 £ sur l'arbalétrier de la tour du pont-levis
1 000 £ dans le couloir menant à la tour ouest
200 £ sur l'officier du convoi

Dirigez-vous vers le **village**, neutralisez le **soldat** posté sous la première maison sans vous faire repérer par l'officier qui patrouille, dissimulez son corps puis partez vers l'est. Placez-vous au nord du **petit pont de pierre (B)** et attendez que l'**officier** s'y arrête pour l'assommer ! Neutralisez rapidement le **lancier** gardant la route est, récupérez les **70 £** sur l'officier puis cachez les corps. Longez la rivière, attendez que l'**archer** se poste à l'extrémité du second petit pont de pierre puis neutralisez-le. Dissimulez le corps et faites l'aumône de quelques pièces au **mendiant**. Neutralisez les **deux gardes** postés à l'entrée du château puis dirigez-vous vers la **dernière maison du village (C)**. Assommez le **couple** devant l'entrée de la maison pour qu'il ne donne pas l'alerte puis attirez le **chevalier** qui patrouille sur la route pour lui dérober ses **100 £ (06)**.

La bourse, Monseigneur !

Placez maintenant **Petit Jean** au pied de l'**arbre** au bord de la route **(D)**, **Robin** dans la cour de la dernière maison du village et le reste de l'équipe à l'extrémité du **second petit pont de pierre**. Avec **Petit Jean**, attirez la patrouille est vers le pont puis utilisez **Robin** pour assommer les membres de la patrouille. En tout, un **officier**, un **soldat**, **deux arbalétriers** et **quatre lanciers** tombent sous vos coups ! Ligotez tout ce joli monde, récupérez les **50 £** de l'**officier** puis cachez les corps dans une maison. Regroupez l'équipe puis dirigez-vous vers le **moulin à vent (E),** discutez avec la **femme du meunier (07)** qui vous remercie d'avoir libéré son **mari** des geôles de Derby. Ramassez le **trèfle** qui apparaît, puis observez les **quatre gardes** postés devant la **maison du passage secret (F)**. Assommez le **lancier** discrètement puis lancez une **bourse** au milieu des **trois gardes**. Assommez le dernier, ligotez-les, récupérez votre or puis dirigez l'équipe

Le meunier et sa femme.

vers le sud-ouest de la carte. Vous apercevez la **patrouille ouest** et **trois gardes** au bout de la route sud-ouest **(G)**. Sélectionnez **Robin** et **Petit Jean** pour qu'ils assomment l'**arbalétrier** et les **deux soldats** puis lancez **Petit Jean** bien en évidence sur la route. L'**officier de la patrouille** donne l'alerte, les **piquiers** trouvent **Petit Jean** rapidement et l'attaquent. Pendant ce temps, décochez une **flèche** à l'**officier** puis assommez-le avec **Robin**. Prenez les **120 £** dans les poches de l'officier, ficelez-les tous puis allez chercher le **trèfle (H)** à gauche du pont-levis.

Le château du seigneur Ranulph

Il existe deux façons pour **Robin** de pénétrer dans le château : par le **passage secret (F)** ou par le **mur d'enceinte (I)** en grimpant au **lierre**. Nous allons utiliser la seconde méthode car il y a beaucoup de monde dans la cour. Utilisez le **rocher** au milieu des douves et accrochez-vous au **lierre** afin d'observer les mouvements des **deux hallebardiers** dans le secteur. Lorsque l'un d'entre eux part vers l'ouest et que l'autre se poste au centre du chemin de ronde, passez à l'attaque ! Assommez le **premier garde** et entrez dans la **maison** à l'ouest **(J)**. Lorsque le **second hallebardier** se poste entre **Robin** et le pont-levis, allez l'assommer puis passez dans la **salle du pont-levis (K)**. Coupez la **corde** afin de faire tomber le pont-levis et observez les mouvements du **hallebardier** patrouillant sur le chemin de ronde ouest. Assommez-le et positionnez les **compagnons de Robin** à proximité du pont-levis. Faites-les entrer dans le château un à un sans que l'alerte soit donnée, en commençant par **Stuteley** pour qu'il ligote les **trois gardes assommés**. Sélectionnez **Petit Jean** pour cacher les corps dans la salle du pont-levis puis les **deux derniers compagnons** pour qu'ils rejoignent **Robin**. Envoyez ensuite **Petit Jean** et **Stuteley** neutraliser le **hallebardier** sur le **chemin de ronde est,** puis rassemblez l'équipe dans la salle du pont-levis. Sélectionnez **Petit Jean** et placez-le entre la salle du pont-levis et la maison à l'est **(L)** de telle façon que l'**officier** qui se trouve dans la cour du château puisse le repérer **(08)**. Lorsque votre compagnon est attaqué par les **deux gardes** et l'**officier**, utilisez **Robin** pour les prendre à revers et les assommer. Taxez les **50 £** de l'**officier**, ligotez-les et cachez les corps.

Chouette, Petit Jean est repéré !

Prenez à revers l'**archer** situé dans le coin sud-est de la cour puis engagez le combat avec les **trois hallebardiers** postés devant l'**église (M)** et l'accès à la **salle des gardes (N)**. Neutralisez aussi les **trois lanciers** dans l'église grâce à **Petit Jean** puis dissimulez les corps dans ce lieu sacré. Assommez ensuite le **soldat** et le **dernier archer** postés au nord-est de la cour. Récupérez **10 £** sur l'archer, cachez les corps puis donnez 50 £ au mendiant. Ramassez le **parchemin** puis dirigez-vous vers la **tour du pont-levis (O)** au nord-est. Vous y trouvez **deux gardes**, une **bourse** et **500 £**. Pensez à récupérer les **40 £** sur l'**arbalétrier** puis regroupez l'équipe dans la cour du château. Envoyez **Robin** et **Marianne** vers la **salle des gardes** puis engagez-vous sur le chemin de ronde pour atteindre la **chambre du seigneur Ranulph (P) (09)**. Discutez avec ce vénérable seigneur pour le mettre au courant des agissements du **Prince Jean** puis il vous parlera d'un **convoi** qui pourrait se révéler très intéressant... Ramassez le **parchemin** qui est apparu sur le chemin de ronde puis approchez-vous de la **partie ouest du château**. Neutralisez les **quatre premiers gardes** postés dans le **couloir (Q)** menant à la **tour ouest (R)** puis ramassez les **1000 £**. Engagez-vous maintenant dans la tour, et assommez l'**officier du convoi**. Prenez-lui ses **200 £** puis lisez le **parchemin** au sommet de la tour. Vous obtiendrez le **Domesday Book** qui contient des informations précieuses pour le roi d'Angleterre. Retournez maintenant au campement avec **trois nouveaux compagnons** et préparez la libération de **Sire Godwin**. Emmenez **Will** avec vous cette fois-ci.

Enfin un allié de poids.

MISSION 15
Le parrain prisonnier

Une infiltration discrète

Suivez le chemin pour atteindre le **village** et neutralisez les **trois soldats** qui tiennent en respect le **paysan**. Discutez avec lui, ramassez le **trèfle (A)** qui apparaîtra puis discutez avec le **mendiant**. Ramassez le **parchemin** pour apprendre où sont situés les **cachots du château**. Ramassez les

LE NERF DE LA GUERRE

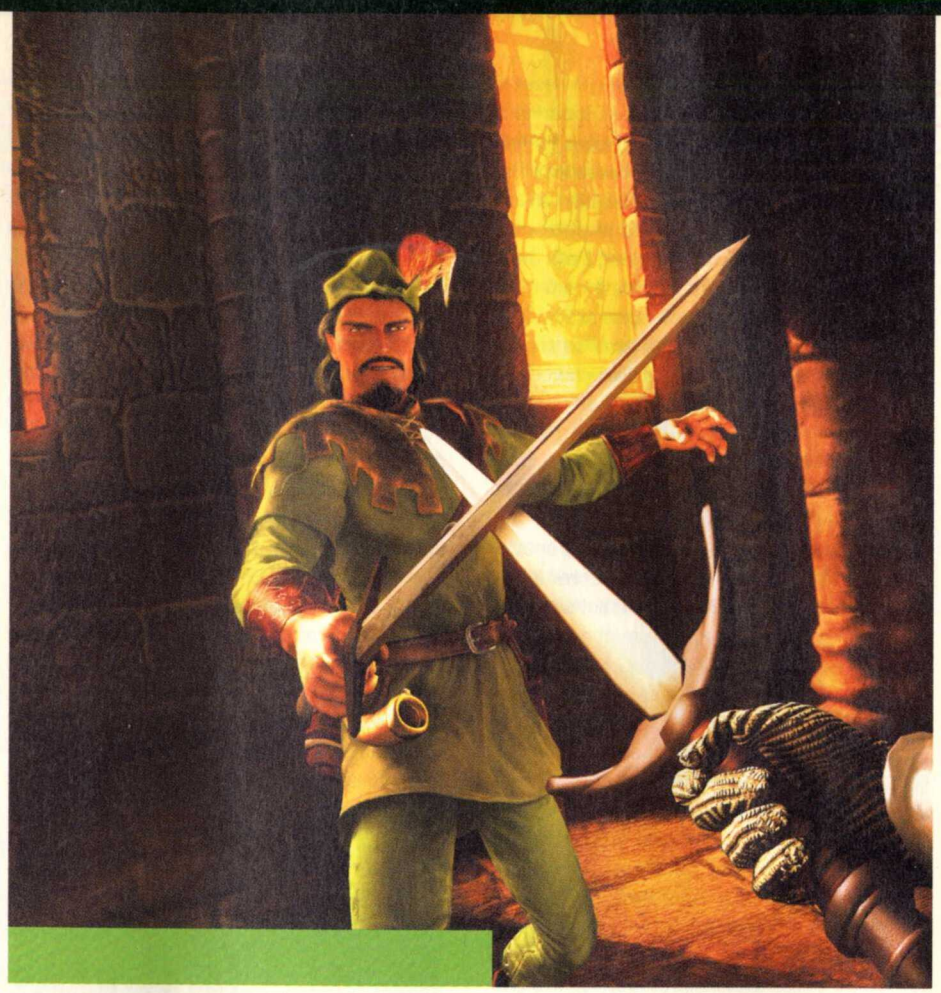
50 £ sur l'officier de la deuxième patrouille
60 £ sur l'officier de la troisième patrouille
2500 £ dans la chambre sous le chemin de ronde
60 £ sur l'officier de la salle à manger
2500 £ dans la chambre au centre de la carte
60 £ sur le chevalier dans la chambre au centre la carte
200 £ sur les chevaliers de la garde personnelle de Gisbourne

objets dans le village si vous en avez besoin puis traversez le **petit pont de pierre**. Vous tombez sur **deux archers** et un **soldat** au bord de la rivière **(B)**. provoquez une **bagarre** en lançant une **bourse** puis assommez le dernier encore debout. Récupérez votre or, ficelez-les puis dissimulez les corps avant de poursuivre vers le sud. À l'angle sud-ouest du château **(C)**, attendez la **première patrouille** et lancez une **bourse** pour provoquer une autre bagarre. Neutralisez le vainqueur, récupérez votre argent, ligotez-les puis dissimulez les corps. Continuez votre progression, passez devant le **pont-levis (D)** et poursuivez vers l'est. Éliminez le **soldat** situé dans le coin sud-est de la carte puis orientez-vous vers le nord. Attirez le soldat patrouillant devant la **grille (E)** et neutralisez-le. Faites pénétrer **Robin** dans l'enceinte du château en utilisant le **lierre** sur le rempart **(F) (10)** et renvoyez les autres membres de l'équipe à proximité du **pont-levis**. Sans vous faire repérer, envoyez Robin en direction du pont-levis en suivant le chemin de ronde. Assommez le **garde** à mi-chemin, pénétrez dans la **salle de commande du pont-levis** puis neutralisez le **hallebardier** patrouillant juste au-dessus. Ouvrez le pont-levis, placez **Petit Jean** et **Stuteley** sur le pont et Robin sur le chemin de ronde dans la **petite guérite (G)**. Dès que la **deuxième patrouille** part vers l'est, envoyez **Robin** assommer l'**arbalétrier (H)** qui garde l'accès du pont-levis. En même temps (utilisez une Quick Action pour vous faciliter la vie), envoyez **Stuteley** ficeler les **deux gardes** que **Robin** a déjà assommés et lancez Petit Jean en direction de l'arbalétrier. Ramassez le corps, cachez **Robin**, **Petit Jean** et leur paquet dans la **première maison** et attendez que la **patrouille** reparte vers l'est. Foncez ensuite dans la **salle de commande du pont-levis**, regroupez tous les corps des soldats et ficelez le dernier assommé. Sélectionnez les **compagnons** restés à l'extérieur et faites-les rejoindre **Robin** dès que vous le pouvez.

Attendez le bon moment pour pénétrer dans le château.

Le château

Placez **Robin** au-dessus de la salle, décochez une **flèche** à l'**officier de patrouille** et placez **Petit Jean** à l'entrée de la salle. En tout, l'officier enverra **deux lanciers** et un **soldat**. Neutralisez-les puis cachez-les avant d'attaquer directement l'**officier**. Dépouillez-le de ses **50 £** puis



envoyez Robin se cacher dans le **cabanon** à droite des **écuries,** au nord-ouest de la cour. Dès que vous le pouvez, assommez le **hallebardier** gardant l'**accès de la seconde cour (I)** puis celui qui garde la **grille (E)**. Envoyez ensuite **Robin** neutraliser les **deux gardes** au sommet des tours au-dessus de la grille, puis le **hallebardier** patrouillant sur le chemin de ronde. Ficelez tout ce beau monde, déplacez les corps dans le **cabanon** (c'est important !) puis regroupez l'équipe à l'**entrée de la deuxième cour**. Engagez **Robin** et **Petit Jean** dans la cour et positionnez-les à l'est **(J)**. Décochez une **flèche** à l'**officier de la troisième patrouille (11)** pour qu'il donne l'alerte puis envoyez **Petit Jean** à la bagarre ! Lorsque tout le monde est assommé, fouillez les poches de l'**officier** afin de récupérer **60 £** puis cachez les corps dans le **cabanon**. Utilisez le **lance-pierres de Will** pour

Cela va faire du vilain...

assommer le **garde** à l'ouest de la cour, ramassez les **pierres** et les **flèches** puis approchez-vous du **chemin de ronde nord**. Attaquez les **deux archers** avec **Robin** et **Petit Jean** en faisant suffisamment de bruit pour attirer le **hallebardier** qui patrouille ainsi que celui situé sur la terrasse à l'est. Neutralisez tous ces soldats, ficelez-les puis regroupez-les dans le **cabanon**. Déplacez l'équipe dans la première cour.

Envoyez **Robin** et **Stuteley** dans la chambre située au-dessus des écuries, ramassez les **2500 £** puis observez les mouvements des gardes à proximité. Assommez le **hallebardier** juste au-dessus de la chambre puis celui qui fait la navette entre le **pont-levis** et les **escaliers (K)** au centre de la carte. Descendez la rampe en vous méfiant du **garde** sur la **terrasse (L)** et assommez les **deux archers** et le **hallebardier** qui gardent la **petite tour (M)** près du pont-levis. Ficelez-les tous puis utilisez **Petit Jean** afin de les cacher. Regroupez l'équipe au-dessus de la chambre puis envoyez **Robin** vers le **donjon (N)**. Lancez une **bourse** afin de provoquer une bagarre entre les **trois soldats** et nettoyez la place après avoir récupéré votre or. Envoyez maintenant **Will** à la porte de la **salle à manger (O)**, assommez l'**officier** grâce au **lance-pierres**, ligotez-le puis déplacez-le discrètement afin de lui taxer ses **60 £**. Placez ensuite **Robin** et **Petit Jean** dans le dos des **deux soldats (12)** et utilisez une Quick Action

Gisbourne le lâche !

pour les assommer tous les deux en même temps. Occupez-vous ensuite du **chevalier** dans la **chambre au centre de la carte (P)** ainsi que du **hallebardier** sur la **terrasse**. Prenez les **60 £** du chevalier ainsi que les **2500 £** posées à côté du lit.

Gisbourne le lâche et Sire Godwin

Jetez un coup d'œil dans le jardin pour apercevoir ce couard de **Gisbourne (13)** et engagez **Robin** sur le **chemin de ronde (Q)** menant à la **tour ouest (R)** pour que le malfaisant s'enfuie comme une poule mouillée ! La **garde personnelle** de l'infâme lâche est déployée dans l'ensemble du château (13 soldats), mais vous n'avez rien à craindre... si vous avez caché tous les soldats assommés ! Engagez **Robin**, **Petit Jean** et **Stuteley** en direction de la **tour ouest** et neutralisez le **soldat**. Pénétrez dans la **prison (S)**, neutralisez les **deux hallebardiers** puis crochetez la serrure de la **cellule**. Envoyez **Robin** discuter avec **Sire Godwin**, son parrain, puis parlez-lui une seconde fois pour qu'il vous indique où se trouvent ses **fidèles soldats (T, U, V, W)**. Le problème est que les soldats des deux factions vont s'entretuer et qu'il en est hors de question ! Neutralisez les **soldats de Gisbourne** sans faire de victimes, récupérez les **200 £** que possèdent les chevaliers puis cachez les corps (on n'est jamais trop prudent !). Ramassez les **quatre parchemins** pour libérer les **soldats de Sire Godwin** et faites attention à ce que le **dernier hallebardier** situé sur la **terrasse du donjon** ne soit pas tué par les **soldats de Godwin**. Retournez maintenant dans la **forêt de Sherwood**. Vous avez la joie de rencontrer quatre nouveaux compagnons et vous avez le choix entre 3 missions : deux embuscades (missions 16a et 16b) et la possibilité de délivrer Frère Tuck emprisonné à Derby (mission 17). Commencez par tendre une **embuscade** ; **Frère Tuck** peut attendre un petit peu...

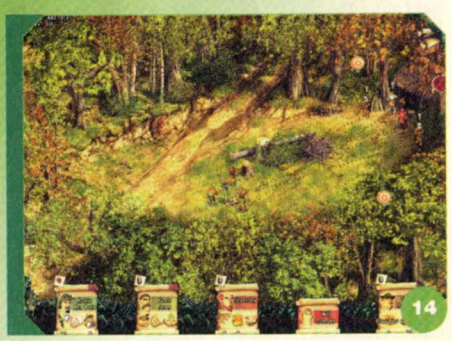
Coucouuuuuu...

MISSION 16A
LE BOURGEOIS
Embuscade de type VIP

Veuillez vous reporter à la MISSION 8.

MISSION 16B, 22B, 26B, 29 ET 37
Le collecteur
Embuscade de type VIP(voir C16b)

Pour cette mission, prenez **Robin**, **Stuteley**, **Petit Jean** et **Will** ainsi qu'un **compagnon hargneux**. Le but est de détrousser le **collecteur d'impôt** situé au nord-est de la carte. Sélectionnez Robin et positionnez-le dans le **sous-bois**, au sud-ouest à gauche du **rocher (A)**. Dès que le **lancier** passe en direction du sud-ouest, bondissez sur la route et assommez-le. Envoyez **Stuteley** pour le ficeler puis utilisez la force de **Petit Jean,** s'il est à proximité, pour le cacher sous les bois. Neutralisez le **lancier** qui patrouille entre la **meule de foin** et le **bosquet** au sud-est puis traversez la route. Attirez le **lancier (B)** posté entre le **petit champ** et la **grande clairière** pour qu'il tombe dans le **premier trou (C)** du champ. En faisant attention au **capitaine du convoi** qui patrouille dans la clairière, assommez le **lancier** et le **chevalier** sous les arbres **(D)** puis dissimulez les corps. Utilisez Petit Jean pour attirer le **chevalier (E)** posté à l'**intersection** et neutralisez-le dans le champ de la meule de foin. Recommencez l'opération avec l'**officier** qui patrouille de la clairière à l'intersection puis intéressez-vous aux **deux soldats (F)** postés le long de la **route**, au nord de la carte. Éliminez-les discrètement puis sélectionnez **Will** et **Petit Jean** pour les placer dans le **petit champ** à l'est. Attirez le **capitaine du convoi** pour qu'il tombe dans le **deuxième trou (G)**. Un **archer** sera alerté : assommez-le puis sélectionnez **Will**. Attirez l'attention du **cavalier (H)** puis attirez-le vers le **rocher (A)** de la route sud-ouest. Cela sera le seul travail de Will, mais il est crucial ! Neutralisez en simultané l'**archer** dans les bois au centre de la carte et les **deux archers** dans la clairière, puis faites place nette. Il ne reste plus qu'à engager le combat avec les **deux lanciers** et le **chevalier** situés devant la **maison (I) (14)**, et à assommer le **collecteur de taxes** pour lui dérober ses **4500 £**. De retour au campement, il est temps de vous préparer pour aller délivrer le **Frère Tuck !**



Messieurs, chacun le sien !

LA GUERRE EST DÉCLARÉE

MISSION 17
La cage et le moine

la première cour

Vous voilà de retour à **Derby** mais, cette fois, de nuit. Commencez par neutraliser les **trois archers** et l'**officier** qui gardent les **ouvriers (A)**. Ligotez-les puis discutez avec les **pauvres bougres** pour connaître l'endroit où se trouve **Frère Tuck** et pour avoir une vue générale de la **première cour**. Récupérez les **45 £** sur l'officier puis engagez-vous sur le chemin de ronde ouest avec **Robin**. Progressez à quatre pattes pour ne pas vous faire repérer par les soldats dans la cour et assommez les **deux hallebardiers** et l'**archer** postés sur le chemin de ronde. Récupérez les **20 £** sur le dernier hallebardier puis regroupez discrètement l'équipe au pied de l'**escalier (B)** au nord-ouest de la cour. Faites ensuite passer les membres de l'équipe un par un dans la **première maison (C)** sans vous faire repérer par les **soldats** près du puits. Utilisez ensuite l'une des **bourses de Robin** pour semer la discorde entre les **trois lanciers** et l'**archer (D)** postés le long de la muraille ouest, puis neutralisez le vainqueur de la bagarre. Entre les **va-et-vient de la deuxième patrouille**, ligotez les corps et cachez-les dans la première maison. Occupez-vous ensuite du **soldat** et du **lancier** au sud de la cour **(E)**, avant de prendre les **20 £** du lancier. Parlez avec le mendiant pour obtenir une vue d'ensemble de la cour principale. Allez

LE NERF DE LA GUERRE

45 £ sur l'officier à l'extérieur des remparts
20 £ sur le deuxième hallebardier du rempart ouest de la première cour
20 £ le lancier au sud de la première cour
20 £ sur l'arbalétrier à côté du puits de la première cour
20 £ sur le premier hallebardier du chemin de ronde est de la deuxième cour
1500 £ sur le capitaine dans la deuxième cour
20 £ sur le deuxième hallebardier du chemin de ronde ouest de la deuxième cour
20 £ sur le hallebardier du chemin de ronde est de la cour principale
1000 £ dans la maison de la deuxième cour
75 £ sur le chevalier sur le toit de la maison
500 £ sur le toit de la maison
20 £ sur le lancier gardant l'accès de la salle des banquets
1000 £ sur le toit du château
1000 £ sur le balcon de la salle des banquets
60 £ sur l'officier au nord-ouest de la cour principale
75 £ sur le chevalier au nord de la cour principale
20 £ sur un hallebardier au nord-ouest de la cour principale
60 £ sur l'officier au nord-est de la cour principale
20 £ sur un soldat au nord-est de la cour principale
45 £ sur l'officier de la patrouille de la première cour
20 £ sur un lancier de la patrouille de la première cour

ensuite mystifier le **hallebardier** posté au pied de l'escalier est menant au chemin de ronde. Discutez avec le **paysan** à côté de l'escalier **(01)** et promettez-lui de lui **ramener à manger** dès que possible puis sauvegardez. Envoyez ensuite **Robin** et **Petit Jean** faire le ménage sur le **chemin de ronde est (F)** ! Neutralisez les **quatre hallebardiers** ainsi que les **quatre archers** puis récupérez les **20 £** que possède l'un des hallebardiers au sud. Ligotez les corps, cachez-les dans la pièce au-dessus de la **grille principale** puis sauvegardez. Replacez l'équipe dans la **première maison** puis neutralisez le **lancier** qui garde l'accès à la seconde cour. Assommez le **soldat** et l'**arbalétrier** à côté du **puits (G)** et dissimulez les corps rapidement ! Pensez à détrousser l'**arbalétrier** de ses **20 £**. Il ne reste plus que la patrouille dans cette cour ; vous vous en occuperez plus tard. Pour le moment passez dans la **seconde cour** en crochetant la serrure de la **petite tour (H)** au milieu des chemins de ronde.

Les malheureux, ils sont affamés...

Frère Tuck et la seconde cour

Neutralisez le **lancier** qui pénètre dans votre refuge puis les **deux hallebardiers** sur le chemin de ronde est de la deuxième cour. Récupérez les **20 £** sur le **premier hallebardier** puis rendez-vous au **sommet du donjon (I)** pour délivrer **Frère Tuck (02)**. Utilisez **Frère Tuck** et glissez-le dans la **deuxième cour** afin de ramasser le **parchemin** près du **garde assoupi (J)**. Ce dernier vous donnera une idée d'une compétence de votre nouveau compagnon : l'**Outre de bière**. Ramassez les **trois bières** juste à côté puis envoyez **Petit Jean** et **Stuteley** le rejoindre. Assommez le **garde endormi** puis le **hallebardier** posté qui garde la **petite pièce (K)** sous les escaliers. Cachez les corps dans cette petite pièce, mais, surtout, ne ramassez pas le **Nid de guêpes** et le **parchemin** car vous vous feriez repérer ! Assommez le **capitaine de la garde**, prenez ses **1500 £** puis occupez-vous du **lancier** et de l'**archer** près du **puits (L)**. Utilisez ensuite Petit Jean pour assommer les **quatre archers** sur le chemin de ronde ouest de la deuxième cour ainsi que l'**hallebardier**. Les **trois soldats** encore présents dans la cour tenteront d'entrer dans la danse. Neutralisez-les avec **Robin** et **Will** puis occupez-vous du **hallebardier** qui patrouille entre la deuxième cour et la cour principale. Faites-vous repérer par le **hallebardier (M)** gardant le chemin de ronde est de la cour principale pour l'attirer et le neutraliser. Ligotez les onze ennemis assommés puis faites-leur les poches : vous y trouvez **40 £**. Cachez les corps dans la **maison (N)** au nord. Envoyez **Frère Tuck** ramasser les **nids de guêpes** près de la petite pièce puis les **gigots** dans la **maison**. Envoyez ensuite **Robin** ramasser le **parchemin** dans le coin sud-ouest de la deuxième cour et les **1000 £** dans la **maison**. Neutralisez le **chevalier** sur le **toit de la maison**, prenez-lui ses **75 £,** puis ramassez les **500 £** et les **deux bourses** sur le toit. Envoyez **Frère Tuck** et **Robin** ramasser les **guêpes** dans la première cour puis faites-les discuter avec les **pauvres paysans**. Pour vous remercier, un **trèfle** apparaîtra.

Alors, Frère Tuck, ça va ?

La décision de Prince Jean

Regroupez l'équipe, placez-la dans la **pièce au-dessus du pont-levis (O)** et neutralisez les **deux lanciers** postés au-dessus. Assommez ensuite le **premier hallebardier** sur le chemin de ronde ouest. Attirez ensuite les **deux derniers hallebardiers** sur le chemin de ronde pour ne pas donner l'alerte aux soldats réunis dans la cour. Cachez les corps dans la salle du pont-levis puis faites passer discrètement l'équipe dans la **tour nord-ouest (P)**. Assommez le **lancier** au sommet puis les **trois soldats** sur le pont de communication. Attaquez les **deux lanciers** suivants, prenez les **20 £** que possède l'un d'entre eux, puis ligotez tout le monde. Ramassez les **1000 £** posées sur le sol puis occupez-vous du **chevalier rouge** au **sommet du château (Q)**. Il détient la **Coronation Spoon**, le troisième objet du sacre ! Sélectionnez ensuite **Robin** et **Frère Tuck** puis pénétrez dans la **salle des banquets (R) (03)**. Vous apprenez alors que le **Prince Jean** veut déclarer la guerre à **Sire Godwin** ! Ramassez la bourse de **1000 £** cachée derrière le mur à gauche avant de sortir. Il est maintenant temps de terminer le nettoyage du château. Envoyez l'un de vos compagnons pour attirer l'attention d'**une partie de la garde (S)** postée dans la **cour principale**. Attirez ces soldats au sommet de la tour et assommez tout le monde. Vous récupérez **60 £** sur l'**officier**, **75£** sur un **chevalier** et **20 £** sur un **hallebardier**. Occupez-vous ensuite de l'**officier** et des **deux soldats (T)** postés au nord-est de la cour. Récupérez **60 £** sur l'officier et **20 £** sur l'un des soldats. Neutralisez le **hallebardier** sous le **porche du pont-levis**, baissez ce dernier puis occupez-vous de la **patrouille de la première cour**. Ramassez les **45 £** sur l'**officier** et **20 £** sur un **lancier** puis retournez à **Sherwood**. Vous y trouverez **six nouveaux compagnons** et la possibilité de produire des **Nids de guêpes** pour **Frère Tuck** ainsi que de la **bière**. Préparez-vous à tendre une embuscade, en laissant **Petit Jean** et **Frère Tuck** à l'entraînement.

Le félon prépare la guerre...

MISSION 18

Le bourgeois

Embuscade de type VIP

Veuillez vous reporter à la MISSION 8.

De retour à Sherwood, il est temps de vous occuper de votre oncle car il est assiégé ! Sélectionnez cette mission pour ouvrir le **menu (04)** qui vous permet de préparer la riposte. **Échangez des compagnons** (un moustachu, un hargneux et un homme fort) pour obtenir le **premier blason**. **Achetez** le **deuxième blason** pour **2000 £** puis tendez une **embuscade** pour récupérer le **troisième blason**. Choisissez l'une des trois missions suivantes (j'ai choisi la 19a) pour aider la cause, puis envoyez vos **cinq personnages principaux**.

Organisez la résistance !

MISSION 19A
Les renforts

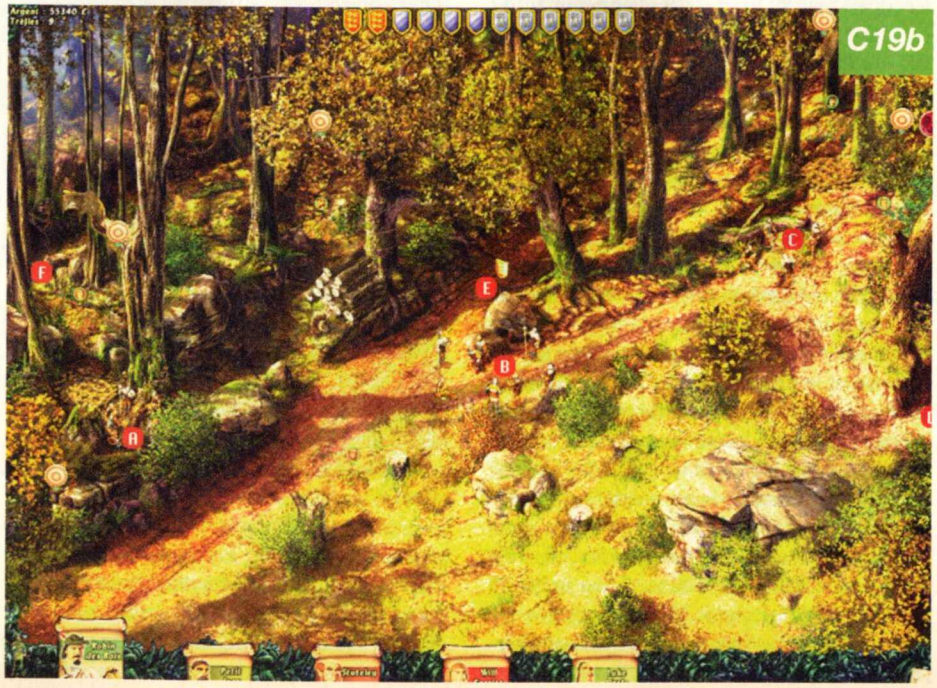
Robin (A) est caché au nord-est de la carte : faites-le sortir et attendez que **deux piquiers** le repèrent. **Petit Jean (B)**, à proximité, devra lui donner un coup de main sans se faire repérer. Neutralisez le **troisième lancier**, puis l'**archer** et le **quatrième lancier** situés au nord-est de l'intersection. Neutralisez l'**archer** à côté du **trèfle (C)** avec **Petit Jean** et amenez les corps au nord-est de la carte. Laissez **Robin** en surveillance et positionnez **Petit Jean** près du **trèfle** pour qu'il se fasse voir par le **soldat** de l'autre côté de la rivière. Neutralisez-le dès qu'il vient à votre rencontre puis attirez les **deux archers (D)** postés à l'extrémité ouest du pont. Vous devez maintenant neutraliser les **arbalétriers** postés autour du **blason (E)** et les **soldats (F)** à l'est du pont. Placez **Petit Jean** à côté de la **plante médicinale** et attendez que les **arbalétriers** le repèrent, puis faites-le reculer jusqu'à l'**arbre** portant le piège et entamez la **grosse bagarre (05)** ! Aidez-le avec Robin pour le final puis dégagez l'accès jusqu'à **Stuteley (G)** caché à l'est de la rivière. Une fois que vous êtes débarrassé des **soldats** et des **lanciers** du secteur, utilisez **Stuteley** pour ligoter tous les soldats assommés. Il ne vous reste plus qu'à nettoyer le secteur sud-ouest de la carte puis le rocher au nord. Vous trouverez d'**autres trèfles** : un sur le chemin à l'ouest **(H)**, un derrière le rocher au nord-ouest **(I)** et un dernier sous le **pommier (J)** à l'est de la rivière. Récupérez les **20 £** sur l'**officier** avant de terminer la mission.

Petit Jean contre tous...

MISSION 19B ET 23B
Promenons-nous dans les bois...

Le début de mission va être difficile ! En effet, vous allez devoir vous défaire des **deux cavaliers** de façon définitive... Sélectionnez **Will** et attirez les deux cibles sur le **promontoire rocheux (A)** au sud-est de la carte. Éliminez-les en faisant de grands moulinets puis récupérez les **100 £** qu'ils possèdent. Attirez ensuite l'**archer** posté à l'**orée du bois** pour qu'il tombe dans le **trou nord (B)**. Déclenchez le **filet** grâce à la **cible** dans l'**arbre à l'ouest (C)** pour neutraliser le **soldat en dessous** puis attirez le **soldat** de l'intersection pour l'assommer. Envoyez ensuite **Robin**, **Petit Jean** et **Stuteley** dans le **sous-bois nord (D)** et attirez les **trois soldats** ainsi que les **trois arbalétriers** qui gardent le **flanc droit de la troupe**.

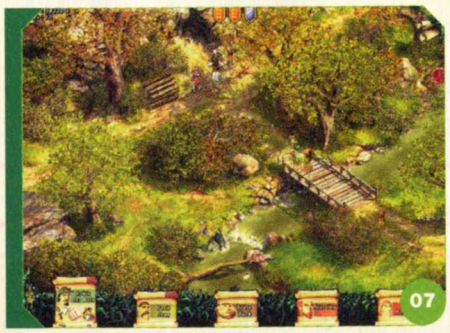
Alors, qui est le maître de la forêt ?



Regroupez l'équipe au sud de la carte puis envoyez **Will** à l'est. Assommez le **soldat** à proximité puis déplacez **Will** sur le **promontoire rocheux**. Neutralisez le **soldat** et l'**archer** qui le poursuivent puis recommencez l'opération afin d'attirer le reste des ennemis qui composent le **flanc gauche de la troupe (E)**. Recommencez une fois encore pour attirer la **troupe (F)** sur le **promontoire** et, cette fois, envoyez tout le monde pour assommer les ennemis **(06)**. Faites les poches des **deux officiers** pour prendre **40 £** puis retournez à **Sherwood**.

MISSION 19C ET 23C
Les éclaireurs

Positionnez **Robin**, **Petit Jean** et **Stuteley** au nord-est de la carte **(A)** et neutralisez les **deux archers** qui patrouillent dans ce coin. Repérez les mouvements des autres archers puis envoyez Petit Jean **près de la rivière (B)**. Assommez l'**archer** qui y patrouille puis ramenez le corps au nord-est de la carte. En restant patient, attirez **deux autres archers** afin de les assommer puis dissimulez leurs corps. Attirez ensuite le **soldat** à proximité de l'officier puis un **nouvel archer**. Patientez de nouveau pour attirer et assommer l'**avant-dernier archer** et retournez près de la rivière. Attirez le **dernier archer** et réglez-lui son compte ! Débarrassé des ennemis mobiles, neutralisez le **garde (C)** posté sur la **route sud-est** puis le **soldat (D)** à gauche de la rivière. Attirez le dernier **soldat** de la route ouest, assommez-le pour finalement n'avoir affaire qu'aux **deux chevaliers** et à l'**officier** qui garde le **blason (E)**. Placez maintenant **Robin** et **Petit Jean** à l'extrémité ouest du pont et décochez une **flèche** à l'**officier (07)** avant de reculer. Lorsque **Petit Jean** en découd avec les **chevaliers**, utilisez **Robin** pour les assommer. Faites-leur les poches pour récupérer **100 £** et neutralisez l'**officier**. Ce dernier vous fait don de **20 £**...



À 3 contre 3, ce n'est pas équitable... pour eux !

Quelle que soit la mission choisie, vous sauvez le parrain de Robin ainsi que son château de Lincoln !

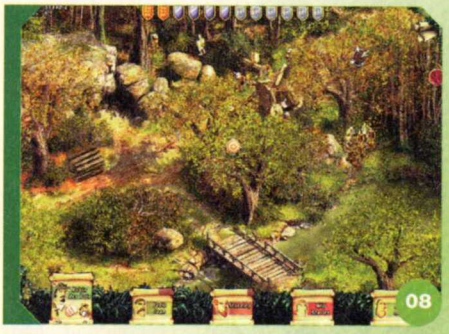
L'offensive du Prince Jean est un échec et il est temps de contre-attaquer !

Sire Ranulph est sur le point d'attaquer le **château de Derby** tenu par le **Seigneur Scathlock**. Sélectionnez le menu de la mission, fournissez **trois compagnons** et **3000 £** pour obtenir **deux blasons** puis choisissez une embuscade parmi les trois missions suivantes.

MISSION 20A, 23A ET 34A
Un convoi logistique

Vous devez partir avec un **Homme fort** n'ayant **aucun gigot** en sa possession. Commencez par attirer les **deux soldats** patrouillant autour du pont pour les faire

tomber dans les **trous (A)** situés au sud du pont. Attirez ensuite le **soldat** sur la route sud-ouest et neutralisez-le avant de vous occuper des **deux lanciers** postés sur le **promontoire rocheux (B)**. Attirez les **deux archers** au sud de l'intersection pour qu'au moins l'un d'entre eux tombe dans un des **trous (C)** au centre de la carte et neutralisez le second si nécessaire. Montrez-vous à l'**officier** qui garde le **premier blason (D)** pour qu'il revienne avec **deux archers**. Attirez-les au sud-ouest de la carte et assommez-les sans vous faire remarquer par le **cavalier**. Regroupez l'équipe près de la rivière puis utilisez **Will** pour qu'il attire le **cavalier** dans le chemin ouest. Faites monter **Will** sur le **petit rocher (E)** pour que le **cavalier** n'aille plus patrouiller. Placez **Robin** à l'extrémité est du pont **(08)** et décochez une flèche sur la **cible** à l'est lorsque **deux soldats** et **deux archers** sont sur le **piège (F)**. Il ne vous reste plus qu'à assommer un à un les **lanciers** qui gardent le **chariot** puis à dérober les **cinq gigots**. Pour terminer la mission, vous devez assommer le cavalier. Retournez à Sherwood.



4 crabes bientôt dans le même sac...

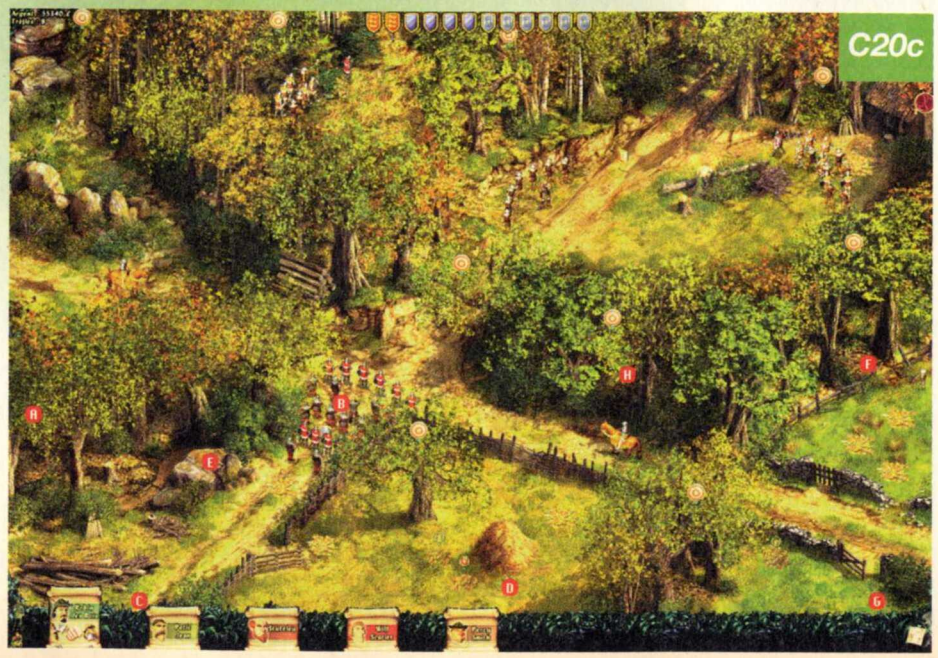
Mission 20B et 40
Les retardataires

Voici une petite mission facile ! Il y a trois groupes de soldats : un **groupe (A)** dans le sous-bois à l'ouest, le **groupe de l'officier (B)** à l'intersection et un **groupe (C)** sur la route est. Occupez-vous en premier du groupe à l'est, attirez le **hallebardier** et le **lancier** au bout de la **route est (D)** avec un de vos compagnons. Assommez l'**archer** et l'**arbalétrier** puis étourdissez les ennemis qui attaquent votre compagnon. Envoyez ensuite **Petit Jean** sur la route nord **(E)** afin d'attirer l'attention du **groupe de l'officier**. Faites passer **Robin** dans le dos des **trois archers** et assommez-les, ainsi que le **soldat** qui les protège. Neutralisez ensuite l'officier et les trois hallebardiers qui s'en prennent à **Petit Jean**. Sauvegardez puis observez le **dernier groupe** à l'ouest **(09)**. Il est composé de **deux archers**, d'un **arbalétrier**, d'un **lancier** et d'un **soldat**. Placez un compagnon au nord-nord-ouest **(F)** de leur position pour attirer tous leurs regards, puis envoyez **Petit Jean** assommer tout le monde. Retournez à Sherwood.

Le groupe à l'ouest.

Mission 20C et 34B
Patrouille !

Commencez par regrouper l'équipe dans le **sous-bois (A)** au sud-ouest de la carte. Assommez discrètement les **deux lanciers** formant l'arrière-garde de la **section (B)** présente à l'intersection. Cachez les corps dans le sous-bois, puis utilisez le sifflement de Petit jean pour attirer les **quatre soldats** et **trois arbalétriers** au bout de la route



sud-ouest **(C)**. L'un d'entre eux tombe dans le **trou** au milieu de la route, assommez les autres, puis ligotez-les avant de les cacher. Grâce à Petit Jean, prélevez encore **trois arbalétriers** au contingent. Placez toute l'équipe au bout de la route sud-ouest, **Petit Jean** dans le sous-bois et utilisez **Robin** pour décocher une **flèche** à l'**officier** de la section. Placez **Robin** avec le gros de l'équipe qui est aussitôt attaqué par **deux soldats** et **deux hallebardiers**. En soutien, **quatre soldats**, **deux arbalétriers** et l'**officier** restent en retrait. Utilisez **Petit Jean** pour assommer le soutien, puis les ennemis qui attaquent ses compagnons ; ligotez tout le monde et cachez les corps. Récupérez les **100 £** sur l'**officier** puis déplacez l'équipe au sud de la **meule de foin (D)**. Envoyez **Will** près de l'intersection et attendez que les **deux cavaliers** y soient présents pour placer **Will** dans leur champ de vision. Placez ensuite **Will** sur le **rocher (E)** au bout de la route sud-ouest pour attirer définitivement l'attention des **deux cavaliers (10)**.

De plus en plus fort : deux pour le prix d'un !

Laissez **Petit Jean** près de la **meule** puis envoyez **Robin** et le **reste de l'équipe** servir d'appât. Placez-les entre le **petit champ** truffé de trous et la **grande clairière (F)** pour attirer l'attention de la **patrouille est**. Une fois que Robin et ses compagnons sont découverts, placez-les dans le coin sud-est de la carte **(G)**. La patrouille s'engage dans le **petit champ**, perdant ainsi une ou deux unités, puis les **archers** se mettent en position de tir. Envoyez **Petit Jean** pour les prendre à revers et assommer tout le monde ! Ficelez puis regroupez les corps avant d'observer les mouvements de la **patrouille ouest**. Le mieux est d'utiliser la même tactique : placez-vous dans le **sous-bois au sud de la grande clairière (H)** afin d'être repéré, traversez le **petit champ** puis placez-vous dans le coin sud-est de la carte **(G)**. Utilisez **Petit Jean** pour prendre à revers et assommer tous les ennemis puis regroupez l'équipe (excepté Will) au centre de la clairière. Décochez une **flèche** à l'**officier (11)** pour que la dernière bagarre commence puis utilisez **Petit Jean** ou **Robin** pour assommer les **derniers lanciers** de la patrouille. Récupérez les **80 £** dans les poches de l'officier, allez assommer les **deux cavaliers** maintenus en respect par **Will** afin de leur voler leurs **180 £** puis retournez à **Sherwood**.

Le signal de la dernière bagarre.

Quelle que soit l'embuscade que vous venez d'effectuer, il vous manque encore des blasons ! Achetez-les ou fournissez des hommes pour l'**offensive contre Derby** puis sélectionnez la mission pour donner l'assaut !

MISSION 21
Le château noir

Les deux premières cours

La première chose à faire est d'aider les **hommes de Sire Ranulph** à prendre d'assaut la première cour. Foncez dans la cour **(A) (12)** et assommez le plus possible de **soldats enne-**

LE NERF DE LA GUERRE

50 £ sur le premier chevalier dans la première cour
50 £ sur le deuxième chevalier dans la première cour
20 £ sur l'officier de la première cour
50 £ sur le chevalier dans la deuxième cour
20 £ sur l'officier de la deuxième cour
50 £ sur le chevalier de la salle des banquets
20 £ sur l'officier du pont-levis
1500 £ dans la salle des banquets
20 £ sur l'officier de la cour principale
100 £ sur le seigneur Scathlock

mis avant qu'ils ne soient tués. **Deux chevaliers** viennent en renfort du chemin de ronde est, soutenus par un **groupe d'archers** et un **officier** : neutralisez-les avec **Petit Jean** puis essayez de les soustraire aux représailles de vos alliés ! Fouillez-les, récupérez les **50 £** que chacun des chevaliers possède puis fouillez le corps de l'**officier** dans la cour afin de récupérer **20 £**. Allez récupérer le **trèfle (B)** à droite de la muraille est, puis revenez dans la cour. Envoyez **Petit Jean** dans la **petite tour (C)** donnant accès à la deuxième cour et assommez les **archers** qui se présentent. Surtout, n'attaquez sous aucun prétexte l'**archer (D)** posté au-dessus du porche menant à la deuxième cour, cela donnerait le signal d'attaque de la deuxième cour au capitaine allié. Envoyez **Stuteley** rejoindre **Petit Jean** puis nettoyez le chemin de ronde est de la deuxième cour. Cachez les corps dans le **donjon (E)** au nord-ouest puis neutralisez le **lancier** au sommet de la tour. Placez **Petit Jean** dans la **tour du donjon** et **Stuteley** au sommet du donjon. Envoyez **Robin** sur le chemin de ronde est au niveau de l'escalier et décochez une **flèche** à l'**officier** pour attirer toute la **section (F)** vers **Petit Jean**. Assommez tous les soldats, ligotez-les puis cachez-les. Récupérez les **20 £** sur l'officier et les **50 £** sur le chevalier. Envoyez ensuite Petit Jean nettoyer le **chemin de ronde ouest** : il doit assommer les **deux archers** puis se cacher dans la **maison (G)** pour ne pas se faire toucher par les **quatre archers** postés sur le toit de la maison. Il doit ensuite intercepter les **trois archers** venant du **chemin de ronde de la cour principale** ainsi que le **chevalier** venant de la **salle des banquets (H)**. Lorsque plus aucun ennemi ne vient de la cour principale, neutralisez les archers sur le toit puis envoyez **Stuteley** pour ligoter tout le monde et Robin pour prendre les **50 £** du chevalier.

Attaque générale...

La cour principale et Sire Scathlock

En regroupant l'équipe dans la maison, vous attirez l'**officier du pont-levis (I)**. Neutralisez-le, prenez-lui ses **20 £** puis dissimulez son corps. Le **capitaine allié** et ses hommes doivent impérativement rester dans la **deuxième cour** ! Si un lancier ou un archer allié s'engage vers la maison, laissez-le se faire tuer... Dommage pour lui, mais sinon c'est la boucherie. Envoyez discrètement **Robin** dans la **salle des banquets** pour qu'il récupère les **1500 £** posées sur le balcon puis intéressez-vous à la **cour principale (J)**. Placez **Petit jean** sur le chemin de ronde est de la cour principale, à l'**angle du château (K)**. Attirez l'attention de la **section** dans la cour puis postez-le devant la **porte est** du château **(L)**. À force de moulinets, assommez tous les **soldats**, **arbalétriers** et autres **lanciers** qui tentent de sortir du bâtiment ! Envoyez ensuite **Petit Jean** et **Stuteley** faire le tour du **chemin de ronde** pour assommer les **archers** restants ainsi que l'**hallebardier (M)** qui garde l'accès de la **tour ouest**. Dissimulez les corps, après les avoir ligotés, puis occupez-vous de l'**officier de la cour principale**. Prenez-lui ses **20 £** puis tirez une **flèche** dans la **cible** située au niveau de la maison pour que les forces alliées se déploient dans la cour principale. Refusez de terminer la mission, ouvrez le **pont-levis**, refusez une nouvelle fois de terminer la mission puis regroupez l'équipe au pied de la **tour ouest**. Pour neutraliser les quatre archers postés au sommet de la tour, rien de plus simple : sélectionnez **Petit Jean**, envoyez-le au **sommet de la tour (N)** et neutralisez un **premier archer**. Cachez-le dans la **cellule (O)** de la tour et assommez le **second archer** qui pointe le bout de son nez. Neutralisez les **deux derniers archers** puis regroupez l'équipe au niveau sur la plate-forme juste en dessous de la tour où se trouve **Scathlock (P)**. Engagez le combat puis utilisez l'escalier pour induire en erreur le **seigneur félon (13)**. Cela vous permet de placer un de vos hommes sur la tour au cas où vous auriez besoin de soins. Après le duel, refusez de terminer la mission puis faites les poches du seigneur pour lui taxer ses **100 £**. Retournez ensuite à Sherwood après cette rude bataille...

Ici, Sire Scathlock !

Vous avez la possibilité de tendre une embuscade, de participer au concours d'archers et de contrer la contre-attaque menée sur Derby. Gérez les priorités, commencez par tendre l'une des deux embuscades.

LA PERFIDIE DU PRINCE JEAN

MISSION 22A
Le bourgeois

Veuillez vous reporter à la MISSION 8.

MISSION 22B
Le collecteur

Veuillez vous reporter à la MISSION 16b.

Après l'une des deux embuscades, vous devez impérativement **soutenir l'effort de guerre** en aidant la **résistance de Derby**, malgré le fait que vous puissiez encore tendre une embuscade ! Pour cela, sélectionnez la mission **Soutenir Derby**, envoyez **trois compagnons**, donnez **2500 £** puis formez une équipe pour tendre une embuscade qui vous permet d'obtenir un dernier blason.

MISSION 23A
Un convoi logistique

Veuillez vous reporter à la MISSION 20a.

MISSION 23B
Promenons-nous dans les bois...

Veuillez vous reporter à la MISSION 19b.

MISSION 23C
Les éclaireurs

Veuillez vous reporter à la MISSION 19c.

Grâce à vos efforts, la contre-offensive du Prince Jean est un échec ! Il est maintenant temps de participer au concours d'archers à Nottingham. Placez **Petit Jean**, **Stuteley**, **Frère Tuck** et **Will** à l'entraînement puis partez en direction du repaire du shérif.

MISSION 24
La flèche d'argent

LE NERF DE LA GUERRE

1500 £ dans la bourse de la cour au nord-est de la ville
1000 £ dans la rue au nord de la ville
1000 £ aux pieds de l'officier sur le balcon

La récompense du concours

Vous commencez donc seul cette mission périlleuse... Après avoir lancé une **flèche** au centre d'une cible, le **Shérif** vous démasque ! Un combat s'en suit : approchez-vous le plus possible de votre ennemi et effectuez des **moulinets** pour le faire tomber. Une fois qu'il a perdu **100 points de vie**, il s'enfuit, le lâche. Retrouvez **Marianne** sur la **corniche (A)** en haut à gauche du château, discutez avec elle puis cachez-vous le temps que tous les gardes se calment. Descendez ensuite sur le **chemin de ronde ouest**

et assommez le **soldat** ainsi que les **deux hallebardiers** présents. Placez **Robin** et **Marianne** entre les **deux tours (B)** de l'entrée du château puis envoyez **Marianne** taquiner le **hallebardier** situé à droite des tours. D'**autres hallebardiers** viennent se mêler à la bagarre : utilisez **Robin** pour les assommer puis progresser jusqu'au bout du chemin de ronde est du château **(C)** et atteindre la **flèche d'argent**. Cela occasionne sûrement quelques morts, hélas ! Attaquez ensuite l'**officier (01)** pour vous rendre dans la **cour (D)** et neutralisez les **deux soldats** en faction devant la porte menant aux appartements du shérif. Foncez vous réfugier sur la **corniche (A)** du début de mission, et attendez que le calme revienne (quelques minutes à patienter...) Dites au revoir à Marianne, puis assommez de nouveau le soldat et les deux hallebardiers du chemin de ronde ouest.

Arrière, faquin !

Much et Peter

Repérez l'endroit de la **muraille (E)** où vous pouvez sortir du château et rejoignez **Much le moustachu**. Il se joint à vous et vous indique où trouver des **renforts**. Engagez-vous sur le chemin de ronde sud de la ville et assommez les **six hallebardiers** qui y sont postés. Envoyez **Much** dans le **premier jardin (F)** pour faire diversion puis assommez le **soldat** et les **deux lanciers** qui sont tombés dans le piège. Passez par les **toits** pour atteindre le **deuxième jardin (G)** et enrôlez **Peter le Hargneux**. Envoyez **Much** et **Peter** dans la rue pour attirer les **cinq hallebardiers**, assommez-les puis faites face à la **patrouille** qui sort de la **ruelle ouest**. Allez délivrer le **malheureux** attaché à la **cangue (H) (02)** puis, en passant par la **rue est**, pénétrez sur la place de l'église. Glissez-vous dans la **sacristie (I)** puis au fond du **cimetière (J)**, le temps que les soldats de la ville se calment un peu.

Cet endroit est plus discret pour se battre.

La Sword of State et Gros Bolder

Sauvegardez et placez vos **trois personnages** dans la **sacristie**. Attirez les **soldats** de l'église, assommez tout le monde, puis dérobez la **Sword of State (K)** dans l'**église**. En évitant les **deux patrouilles**, pénétrez dans la **première maison (L)** au nord de la place de l'église, puis sauvegardez lorsque le calme est revenu. Placez Robin dans la **maison suivante** puis envoyez **Much** sous le **porche (M)** de la **porte principale**. Il est alors repéré par un **chevalier** et les **deux hallebardiers** en faction. Attirez-les au nord de la ville **(N) (03)** puis envoyez **Robin** pour les assommer.

Regroupez l'équipe dans la **tour est** de la porte principale puis sauvegardez. La suite est compliquée et aléatoire ! Assommez le **hallebardier** à droite de la tour, placez **Much** et **Peter** devant vous et assommez le **second hallebardier** qui arrive à la rescousse. Attaquez le **chevalier (O)** au **centre du chemin de ronde** puis assommez-le, le tout sans éveiller l'attention des autres soldats. **Sauvegardez**, envoyez **Robin** récupérer **Gros l'homme fort** et remonter les marches de l'escalier à vitesse grand V ! Sauvegardez, attirez ensuite le **chevalier**, le **soldat rouge** et le **lancier** situé dans la **cour est (P)** et **neutralisez**-les rapidement. Je sais ce n'est pas facile... Foncez avec Robin pour ramasser les **1500 £** dans la **cour** puis regroupez tout le monde dans la **tour ouest** de la porte principale. Sauvegardez et attendez que tout se calme de nouveau, ouf !

Encore une injustice.

En direction du sud

Envoyez **Much** et **Peter** au nord de la ville **(N)** pour qu'ils attirent avec eux les **deux hallebardiers** en faction et les **deux chevaliers** postés à proximité de la porte principale. Faites-les suivre par **Robin** pour les assommer puis envoyez-le ramasser la **bourse de 1000 £** dans la rue. Lancez une **bourse** pour attirer la **patrouille au repos (Q)** à l'intersection ainsi que son **officier** posté au **balcon**, puis cachez-vous dans la **maison (R)** à droite de la porte principale. Lorsque l'**officier** est sorti, allez ramasser les **1000 £** posées sur le **balcon** puis retournez dans la **maison précédente** afin d'échapper à la patrouille. Regroupez toute l'équipe dans la **maison (L)**, au nord de la place de l'église, sauvegardez et observez les mouvements sur la place. Attendez que les patrouilles s'éloignent puis neutralisez le **chevalier** et les **hallebardiers** qui tentent de s'interposer. Foncez dans la **rue ouest** et entrez dans la **première maison (S)**. Attendez que la **patrouille** passe puis progressez jusqu'à la **maison de Marianne (T)**. Forcez ensuite la porte sud de la ville et foncez tout en bas de la carte **(U)** en refusant tous les combats. Soignez vos blessures, sauvegardez puis commencez à explorer les alentours. Vous trouverez un **trèfle (V)** au sud-ouest de la carte ; pour cela vous devez envoyer une **bourse** pour provoquer une **bagarre** au milieu des soldats puis assommer le dernier debout. Au préalable, utilisez **Much** pour attirer le **cavalier rouge** près de la rivière **(04)**. Sélectionnez ensuite **Marianne** puis faites-la rejoindre **Robin** et ses nouveaux compagnons (en refusant tous les combats) ! Retournez ensuite à **Sherwood**. En attendant la suite des aventures de Robin, effectuez les embuscades suivantes.

Toujours aussi nuls, ces cavaliers...

MISSION 25
Un convoi !

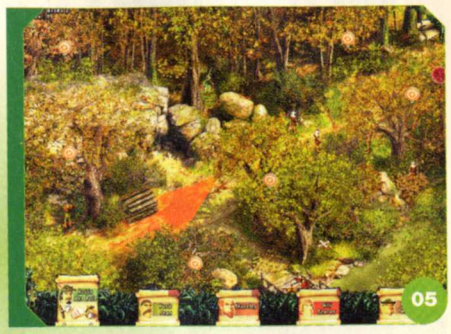
Veuillez vous reporter à la MISSION 9a.

MISSION 26A
Un chariot

Embuscade de type Chariot (voir C26a)

Le **Shérif** a volé des **objets de culte** dans un monastère proche. Votre mission, si vous l'acceptez, consiste à les récupérer. Commencez par neutraliser le **chevalier** et les **deux lanciers** postés près du **pont (A)**. L'alerte est alors donnée : repoussez les **deux chevaliers** qui vous attaquent puis la **garde** commandée par un **officier**. Occupez-vous ensuite des **trois archers** sur le **promontoire rocheux (B)** puis utilisez **Robin** pour actionner le **piège (C)** situé à l'est de la carte. Un **lancier** est pris dans le filet et il ne reste plus que **deux archers** et **deux lanciers (05)**. Attirez les archers près du

pont pour les neutraliser puis foncez vous occuper des derniers gardes. Récupérez les bourses (**6500 £**) **(D)** près du chariot et retournez à Sherwood.



Plus que quelques ennemis.

MISSION 26B
Le collecteur

Veuillez vous reporter à la MISSION 16b.

MISSION 27, 32 ET 38
Un convoi !

Embuscade de type Chariot (voir C27)

Commencez par vous défaire des **trois lanciers** qui patrouillent dans le secteur sud de la carte **(A)**.

Neutralisez ensuite le **lancier** gardant la **route sud-ouest**, le **lancier** patrouillant près de l'**intersection** et les **deux lanciers** sur la **route est**. Occupez-vous des **trois soldats** dans le **sous-bois ouest (B)**. Éliminez l'**officier (C)**, prenez-lui ses **20 £** puis ramassez le **trèfle (D)** au sud de l'intersection. Débarrassez-vous du **soldat** qui patrouille dans le **nord-ouest du sous-bois** puis intéressez-vous à l'**escorte du chariot (E)**. Elle est constituée de **deux chevaliers** et de **six lanciers (06)** : narguez-les afin d'attirer les **deux chevaliers** et taxez-leur les **100 £** qu'ils possèdent après les avoir assommés. Utilisez ensuite le **lance-pierres** de **Will** pour neutraliser les **lanciers** puis emparez-vous des **7000 £** posées au sol.

Belle escorte, mais insuffisante !

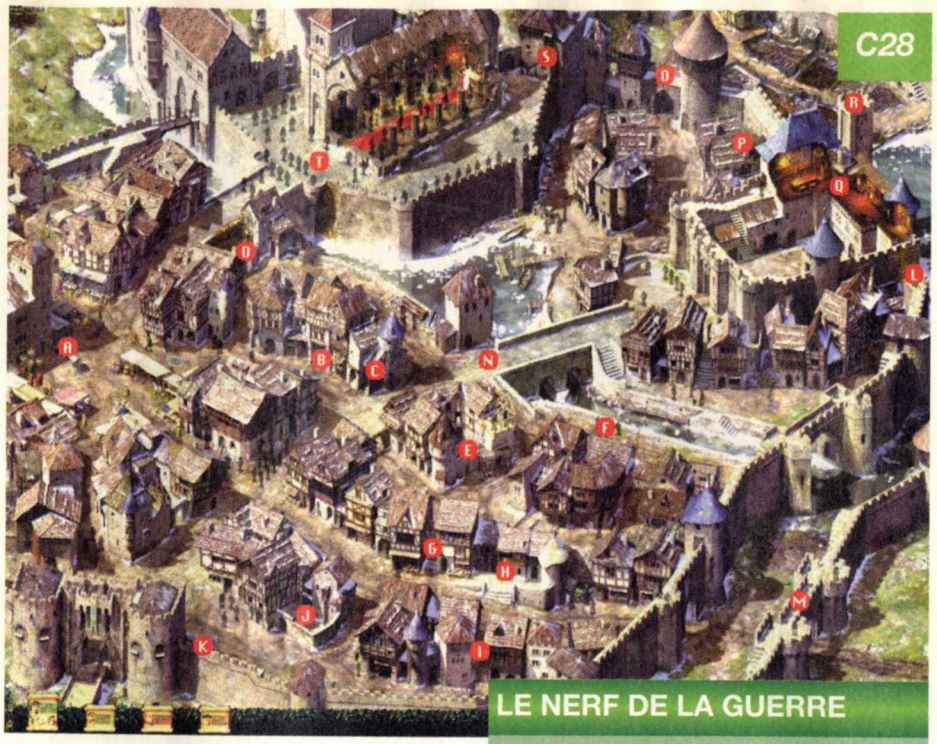
MISSION 28
Un mariage et un enterrement

Le sud de la ville

Après vous avoir tendu un piège à Nottingham, le **Prince Jean** tente une nouvelle fourberie : il veut marier **Marianne** à **Guy de Gisbourne**... Forcez une équipe puis foncez à **York** ! Parlez au **mendiant (A)** pour qu'il fasse apparaître un **parchemin** au nord de la place du marché, puis essayez de repérer le **bourgeois** habillé en rouge et bleu. Assommez-le pour attirer le **lancier** au nord-ouest de la place et neutralisez-le, lui aussi. Récupérez les **25 £** dans les poches du civil puis dissimulez les corps dans la maison la plus proche. Ramassez le **parchemin** pour avoir une vue détaillée de la **cathédrale** et de ses abords, puis orientez-vous au nord. Neutralisez le petit groupe qui garde le chemin de ronde ouest puis retournez sur la place du marché. Occupez-vous de l'**officier**, de la **jeune femme habillée en rouge** ainsi que du **soldat** patrouillant dans le secteur. Faites-leur les poches afin d'obtenir **60 £** de l'officier et **25 £** de son amoureuse. Ficelez les corps, dissimulez-les puis partez vers l'est. Discutez avec le **second mendiant (B)** pour qu'il vous raconte son histoire et donnez-lui **2000 £**. C'est un investissement sur l'avenir ! Ramassez la bourse de **100 £ (C)** à droite sur l'escalier, ainsi que celle qui est dans la **cour (D)** au sud du pont menant à la cathédrale. Décochez une flèche à l'**officier de la patrouille (07)** pour attirer son attention, puis tendez une embuscade au niveau du marché. Assommez tout le monde, récupérez les **60 £** de l'officier et cachez les corps après les avoir ligotés.

Pas très subtile, mais efficace...

Allez ramasser la bourse de **100 £ (E)** dans la cour du pâté de **maisons en construction** au centre de la carte, puis assommez la **jeune femme habillée en rouge** et le **soldat** qui la suit dans la ruelle à l'est. Récupérez les **25 £** sur la femme puis cachez les corps dans l'une des maisons. Allez assommer les **trois lanciers au bord du canal (F)** pour attirer les **trois archers** de l'autre côté du canal. Continuez à dissimuler les corps



car, après, il va y avoir une certaine activité dans les parages... Sélectionnez **Petit Jean**, engagez-le dans la **ruelle (G)** au sud de la maison en construction et attendez que l'**usurier** entre chez lui **(H)** pour assommer et déplacer l'**officier** posté au bout de la ruelle. Prenez les **60 £** sur l'officier puis intéressez-vous à l'**usurier**. Assommez-le, ramassez le parchemin puis prenez-lui ses **2000 £**. Fouillez la **grange** à gauche de la maison de l'usurier et ramassez les **100 £** posées au sol. Parlez au **mendiant** dans la rue : il vous révélera que le **sergent Buttler** détient un objet précieux... Neutralisez les deux **arbalétriers** et le **soldat** au bout de la rue puis engagez-vous dans la **ruelle (I)** en face de la maison de l'usurier. Assommez le **bourgeois** et la **femme en rouge**, prenez-leur les **25 £** du bourgeois et cachez les corps. Attendez qu'un **sergent habillé en noir** s'engage dans la ruelle en courant. Engagez le combat, assommez-le et récupérez **l'Ampulla (08)**. Éliminez le soldat assoupi à gauche puis envoyez Robin vers l'ouest pour qu'il pénètre discrètement dans la **cour du pâté de maisons (J)** gardé par **deux soldats** et **deux arbalétriers**. Prenez les **100 £** sur les toits puis envoyez **Petit Jean** au milieu des ennemis : neutralisez-les, ligotez-les et cachez les corps.

Cette huile sainte est sacrée.

LE NERF DE LA GUERRE

25 £ sur le bourgeois de la place du marché
60 £ sur l'officier de la place du marché
25 £ sur la femme habillée en rouge de la place du marché
100 £ sur l'escalier à droite du second mendiant
60 £ sur l'officier de la patrouille
100 £ dans la cour de la maison en construction
100 £ dans la cour au sud du pont menant à la cathédrale
25 £ sur la femme habillée en rouge de la rue à l'est de la ville
60 £ sur l'officier dans la ruelle de l'usurier
2000 £ sur l'usurier
100 £ dans la grange à côté de la maison de l'usurier
25 £ sur le bourgeois au sud de la maison de l'usurier
100 £ sur les toits du pâté de maisons au sud de la cité
25 £ sur le bourgeois à l'est de la place du marché
75 £ sur l'officier de la garde de la citadelle
100 £ sur le chevalier de la citadelle
5000 £ dans la citadelle
75 £ sur l'officier en chef de la cathédrale
75 £ sur l'officier du parvis de la cathédrale
500 £ dans la cathédrale derrière l'autel
75 £ sur l'officier de la porte sud-ouest
75 £ sur l'officier de la porte sud-est

Éliminez les **trois derniers groupes de gardes** postés au bout des rues qui mènent au marché (pensez à assommer le **bourgeois** à proximité pour

lui prendre ses **25 £**) puis utilisez l'**escalier (K)** menant aux **remparts**. Neutralisez le **hallebardier** puis les **deux archers** au-dessus de la porte sud-ouest de la cité. Engagez-vous ensuite sur le chemin de ronde, neutralisez le **hallebardier** et l'**archer puis** un second **hallebardier, un second archer** et le **chevalier (L)** pour atteindre le mur de la citadelle. Récupérez les **100 £** sur le chevalier mais, pour le moment, ne pénétrez pas encore dans l'enceinte. Rendez-vous sur le **second rempart (M)**, neutralisez les **deux archers** et le **hallebardier** présents, puis regroupez l'équipe à l'**extrémité ouest du pont (N)** menant à la citadelle.

La citadelle et le nord de la cité

Décochez une **flèche** à l'**officier de la garde** puis attirez les **quatre lanciers** et les **deux archers** vers **Petit Jean**. Un **arbalétrier**, un ou **deux soldats** sont attirés par le bruit : assommez-les lorsque vous neutralisez l'officier. Ficelez tous les corps, prenez les **75 £** de l'officier puis dissimulez les corps. Neutralisez le ou **les soldats** patrouillant dans la partie nord de la cité puis intéressez-vous à l'**archer** et au **hallebardier** postés sur le **chemin de ronde nord (O)**. Placez **Robin** sur les **toits (P)** menant au chemin de ronde de la citadelle et le reste de l'équipe au bout du chemin de ronde nord. Pénétrez dans l'enceinte de la citadelle, neutralisez les **trois hallebardiers** puis entrez dans les **salles principales (Q)**. Assommez le **chevalier (09)**, prenez ses **100 £** puis les **5000 £** posées au sol. Allez **hisser les couleurs de Richard** au sommet de la **tour (R)** puis réfugiez-vous sur le chemin de ronde nord pendant que l'**officier en chef** de la cathédrale fait son inspection. Allez assommer les **trois soldats** et l'**officier en chef** qui gardent le **pont** puis prenez les **75£** sur ce dernier. Nettoyez la **citadelle,** si vous le souhaitez, puis rassemblez l'équipe dans la **maison (S)** au nord-est de la cathédrale.

Encore un chevalier à assommer.

Guy de Gisbourne

Nettoyez le **parvis de la cathédrale (T)**, ramassez les **75 £** de l'**officier** puis pénétrez dans la **cathédrale (U)** pour défier **Gisbourne** en duel **(10)** ! Après le combat, éliminez le dernier hallebardier encore présent puis récupérez les **500 £** posées derrière l'**autel**. Regroupez l'équipe puis neutralisez les **deux lanciers** qui patrouillent dans la ville. Il ne reste plus qu'à ouvrir un passage en direction de **Sherwood** ; pour cela deux solutions : la **porte sud-ouest** ou la porte **sud-est**. Les deux sont solidement gardées ! Le mieux est de nettoyer les deux portes ; en effet, chacun des **officiers** possède **75 £**. **Marianne** fait maintenant vraiment partie de la bande du **Prince des voleurs** ! Soignez vos fidèles compagnons, placez les nouveaux puis tendez une petite embuscade avec **Marianne**, **Stuteley**, **Petit Jean** et **trois compagnons** différents. Placez les autres personnages principaux à l'entraînement...

Sire Gisbourne, vous n'êtes pas doué !

MISSION 29
Le collecteur

Veuillez vous reporter à la MISSION 16b.

LA CAPTURE DE ROBIN ET SA LIBÉRATION

MISSION 30A
Un chariot

Reportez-vous à la MISSION 26a.

MISSION 30B, 35 ET 39
Le trésor

Embuscade de type Chariot (voir C30b)

Placez **Marianne** à l'**entraînement** et sélectionnez une équipe de choc pour combattre pour la première fois des **soldats de la Garde Noire** ! Je ne sais pas si vous l'avez remarqué, mais l'ordre dans lequel vous sélectionnez les membres de l'équipe détermine leur emplacement respectif sur la carte. Donc, dans l'ordre, voici l'équipe idéale : **Robin**, **Stuteley**, **Petit Jean**, un **compagnon**

hargneux et **Will**. Avec **Petit Jean**, commencez par neutraliser le **soldat noir** et le **lancier** dans le **sous-bois nord (A)** et ligotez-les avec **Stuteley**. Assommez ensuite le **chevalier** qui patrouille au nord-ouest de la carte et attirez le **lancier** pour qu'il tombe dans le **piège (B)** au milieu de la route. Regroupez **Robin**, **Petit Jean** et **Stuteley** dans le **sous-bois sud-ouest (C)**. Décochez une **flèche** à l'**officier** patrouillant sur la route et assommez-le ainsi que les **trois soldats** dans le secteur. Ligotez tout le monde, prenez les **50 £** de l'officier et les **25 £** du chevalier qui patrouille à l'ouest. Attirez ensuite un à un les **deux archers** situés près de la **meule de foin (D)** et le **chevalier** à droite. Prenez ses **25 £** et neutralisez le **lancier** patrouillant au sud-est de la carte. Regroupez l'équipe au bout de la route ouest et sélectionnez **Will**. Faites-le sortir de sa cachette, attirez l'**archer noir** qui patrouille à proximité afin qu'il tombe dans l'**un des trous du champ (E)** à l'est, puis utilisez-le pour attirer l'attention du **cavalier**. Positionnez **Will** sur le **rocher (F)** au bord de la **route sud** pour que le cavalier le suive et ne bouge plus. Neutralisez ensuite le **soldat** qui patrouille dans le **sous-bois (G)** au centre de la carte, puis attirez le **soldat noir** et le **lancier** au sud-est du **chariot (H)** pour que l'un d'eux tombe dans un trou du champ à l'est et que l'autre soit discrètement neutralisé. Attirez ensuite le **lancier** et le **chevalier (50 £)** au sud-ouest du **chariot** avant de vous occuper du **lancier noir** à l'ouest du chariot. Envoyez alors **Petit Jean** assommer les **soldats** au nord pour que le **chevalier noir** entre dans la danse : assommez-le **(01)**, ligotez-le et neutralisez les **derniers soldats**. Récupérez les **100 £** du chevalier noir, ramassez les **7100 £** autour du chariot ainsi que les **2000 £** à côté de la **cabane (I)**. Entrez dans cette cabane pour déloger le **général noir** et prenez-lui ses **100 £** avant de retourner à **Sherwood** pour apprendre une terrible nouvelle...

Votre premier chevalier noir !

MISSION 31
L'évasion

Le piège

Robin a été attrapé par les sbires du shérif ! **Marianne** est décidée à le libérer avec l'aide de quelques compagnons. Sélectionnez **Stuteley**, **Petit Jean** et, soit **Will**, soit un **compagnon hargneux**. Neutralisez les **deux lanciers** qui gardent le **pont ouest (A)** et le **chevalier** dans la **cour de la ferme** à l'intersection. Attaquez la **patrouille** lorsqu'elle est à l'intersection et dissimulez les corps dans la **ferme (B)**. Foncez au sud pour surprendre le groupe de **trois ennemis (C)** et ainsi les assommer facilement. Regroupez l'équipe, occupez-vous de l'**archer** et des **deux soldats** postés à l'extrémité du **pont est (D)**. Cachez les corps dans la **ferme** à proximité et postez-vous près du **moulin à vent (E)**. Un groupe de **deux hallebardiers**, de **deux archers** et d'un **soldat (F)** est au repos au nord du moulin. Utilisez le **sifflement de Petit Jean** pour les attirer en plusieurs fois et dissimulez les corps dans le moulin. Allez surprendre le **chevalier** patrouillant sur la **route est (G)** et ramassez le **parchemin (02) (H)** à droite de la porte de la cité pour connaître le nom du traître. Rendez-vous ensuite près de la **cangue (I)** au pied du donjon pour assommer le **lancier**

LE NERF DE LA GUERRE

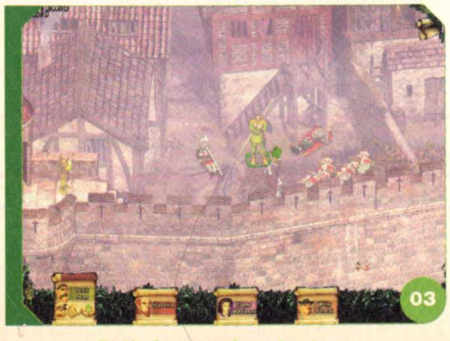
20 £ sur l'officier de la patrouille au nord de la ville
50 £ sur l'officier dans la cour du château
70 £ sur l'officier de la corniche ouest du château
2500 £ dans la salle principale du château
5000 £ sur Brittlegow le traître

assoupi et le **lancier** qui patrouille devant le **donjon**. Placez l'équipe dans la cour des **deux fermes** et utilisez le **sifflement de Petit Jean** pour attirer un à un les **soldats** du **groupe (J)** qui garde la **route ouest**. Cachez les corps dans l'une des fermes et pénétrez dans le **donjon**. Assommez les **deux hallebardiers** et délivrez le **prisonnier (K)** au rez-de-chaussée en vous méfiant du **chevalier noir** dissimulé dans le renfoncement : c'est un piège ! Le prisonnier vous révèle l'endroit où **Robin** est détenu **(L)**. Neutralisez la **garde** postée au-dessus du donjon et rendez-vous à la porte de la ville.

Voici donc le nom du traître...

Intrusion dans la ville

Neutralisez l'**officier** et les **deux lanciers** qui gardent la **porte (M)**, puis parlez au **mendiant** pour obtenir un **parchemin** : ramassez-le et attendez qu'un **soldat alerté** vienne tomber dans les mailles de votre filet. Envoyez **Petit Jean** en ville, assommez l'**archer** jouant avec des balles ainsi que les **deux lanciers alertés**, continuez en neutralisant l'**arbalétrier** au nord et le **soldat** sur la **rampe d'accès (N) du château**. Tout ça, bien sûr, dans la plus grande discrétion. Neutralisez l'**hallebardier** assoupi devant la **maison de Marianne (O)** et cachez-y les corps de vos ennemis ainsi que vos compagnons. Occupez-vous maintenant des remparts : neutralisez le **garde assoupi** et l'**arbalétrier** sur le **chemin de ronde ouest (P)** sans vous faire repérer par les gardes du château. Assommez l'**arbalétrier** suivant avant de dissimuler les corps. Assommez ensuite l'**arbalétrier** et les **deux lanciers** postés au-dessus de la porte de la ville, puis jetez un coup d'œil dans le **jardin (Q)** de la **première maison**. Utilisez le sifflement pour attirer en plusieurs fois les **trois soldats**, décochez ensuite une **flèche** sur le **général** gardant le **trèfle**, puis lancez **Petit Jean** au milieu du **jardin (03)** ! Après la bagarre, ficelez tous les corps, soignez **Petit Jean**, récupérez le **trèfle** et pénétrez dans la **maison** pour débusquer un **chevalier**. Cachez les corps dans la maison et allez ramasser le parchemin au pied de la **cangue (R)** sur la **place** au nord du jardin. Délivrez le **malheureux** et neutralisez les **deux lanciers** et l'**arbalétrier** dans les parages avant de ramasser le **trèfle** qui sera apparu.



Petit Jean seul contre tous.

Le nord de la cité

Éliminez les **deux hallebardiers** à l'est de la place : celui de faction devant une maison et celui qui patrouille dans la **ruelle est** menant à la **place de l'église**. Engagez-vous dans la ruelle ouest pour atteindre la **place de l'église**, assommez le **soldat** en son centre, puis parlez au **mendiant**. Pénétrez dans l'**église (S)** et faites le ménage en assommant l'**officier**, l'**archer**, le **lancier** et les **deux soldats**. Cachez-les dans le fond de l'église et occupez-vous du **groupe** au sud-est de la **sacristie**. Cachez-les aussi là et attirez dans l'église (grâce à un sifflement) le **soldat** et l'**archer** qui sont postés à droite de la **première maison (T)**, au nord de la place. Attirez alors le **lancier** et l'**archer** gardant la **ruelle nord-ouest** et regroupez l'équipe dans la maison au nord de la place. Tendez une embuscade au **soldat** patrouillant dans la **ruelle nord-ouest** et débusquez l'**hallebardier** caché dans la **deuxième maison (U)**. Attirez le **soldat** et l'**archer** patrouillant sur le **chemin de ronde nord-ouest** ainsi que le **soldat** qui patrouille dans la **ruelle centrale** pour les neutraliser discrètement... Envoyez **Petit Jean** assommer le **lancier** gardant la **tour est** de la porte de la ville, puis les **deux lanciers** placés sous le porche. Utilisez ensuite **Marianne** pour décocher une flèche à l'**officier** situé sur le **balcon (V)** pour qu'il donne l'alerte. Assommez la **jeune fille en rose** avant qu'elle ne prévienne la **patrouille** au nord de la ville, puis occupez-vous de l'**officier**, des **deux lanciers** et des **deux arbalétriers** qui seront à votre recherche. Allez assommer le **bourgeois** dans la cour au nord-est de la carte et dissimulez-le dans sa **maison (04)** avant de tendre une embuscade à la **patrouille** à l'extérieur de la ville.

Ce bourgeois ne donnera plus l'alerte !

Le château et les récompenses

Pénétrez dans le **château** en utilisant le **chemin de ronde nord-ouest**. Vous arriverez directement dans le **donjon (W)** où se trouve **Robin** ! Éliminez l'**hallebardier** au sommet et l'**arbalétrier** à l'entrée de la cour avant de pénétrer dans la **cellule**. Robin sera satisfait de revoir ses compagnons et sera presque prêt à se battre. En effet, il n'a plus de flèche sur lui. Avant de visiter le château, faites le tour de la ville avec **Robin** car il y a un peu d'argent à récupérer (**20 £** sur l'officier de la patrouille au nord de la ville) et vous trouverez aussi des **bourses** et des **flèches**. Profitez-en pour neutraliser les **deux hallebardiers** et le **soldat** posté au **sommet de la rampe d'accès** du château. L'alerte sera donnée et un groupe de **trois soldats** et de **deux arbalétriers** fera le tour de la ville pour vous attaquer : assommez tout le monde, dissimulez les corps et allez récupérer le **parchemin** sur les **toits** au centre de la ville. Retournez au château, nettoyez les chemins de ronde des **trois arbalétriers** encore présents, puis décochez une **flèche** à l'**officier** dans la cour. Neutralisez le **soldat** qu'il vous enverra et assommez l'**officier** avant de le détrousser de ses **50 £**. Occupez-vous des **deux hallebardiers** gardant l'accès à la plus haute des tours, puis de l'**officier** sur la **corniche** à l'ouest du château. Prenez-lui ses **70 £** et occupez-vous de l'**hallebardier** gardant l'accès de la **salle principale (X)** du château. Neutralisez le **chevalier**, récupérez ses **80 £** et fouillez la pièce : vous trouverez **2500 £** et le **Sceau Royal** ! Regroupez l'équipe dans la tour et rendez-vous au sommet de la **tour la plus haute (Y)** pour neutraliser un **chevalier**. Retournez voir le **mendiant devant l'église** et donnez-lui 100 £ pour qu'il vous indique où habite ce **traître de Brittlegow (Z)**. Allez lui dire votre façon de penser **(05)** et taxez-lui les **5000 £** en compensation ! Retournez maintenant à **Sherwood**.

Envoie la tune, chien galeux !

MISSION 32
Un convoi !

Veuillez vous reporter à la MISSION 27.

MISSION 33
La lettre

Le nord de la ville

Depuis votre dernier passage, la garde est renforcée ! Commencez par assommer le **soldat** posté dans la **ruelle est (A)** menant à la porte de la cité. Dissimulez-le avant que le lancier patrouillant dans la ruelle ne revienne. Prenez la place du soldat, assommez le **lancier** puis sélectionnez **Robin**. Lancez une **bourse** aux pieds du lancier posté devant le porche de la porte de la cité **(B)** et assommez le vainqueur, entre le **lancier**, l'**archer** posté au-dessus du porche et l'**arbalétrier** au bout de la **ruelle ouest**. Prenez les **30 £** de l'arbalétrier et neutralisez le **soldat** patrouillant dans la ruelle ouest : cachez les corps avant de regrouper l'équipe dans la maison à côté du port. Utilisez le sifflement de **Petit Jean** pour attirer les **deux soldats noirs** postés à côté du feu sur le **parvis de la citadelle (C)**. D'ailleurs, vous n'affronterez que des membres de la **Garde Noire** sur le parvis et dans la citadelle ! Récupérez leurs **50 £** et recommencez l'opération pour attirer le **soldat noir** patrouillant sur le parvis et dans la citadelle. Prenez ses **20 £**, cachez les corps et dissimulez l'équipe dans la **maison (D)** à gauche du parvis. Éliminez les **trois archers noirs**, prenez leurs **30 £** et occupez-vous du **chevalier** posté sur le **pont (E)** : dérobez-lui ses **80 £** et attirez le **soldat** qui patrouille sur la **rive nord du canal**. Utilisez alors une **bourse** pour provoquer une **bagarre (06)** entre les **soldats de la garde** postés sur la rive nord du canal. Neutralisez l'**officier** avant qu'il ne donne l'alerte et prenez **20 £** à l'archer et **70 £** à l'officier.

Dans deux secondes, ce sera le bazar !

Allan et Messire Longchamps

Montez sur le **chemin de ronde est**, neutralisez l'**hallebardier** et l'**archer**, puis suivez le rempart en direction du sud. Sans vous faire repérer par le soldat patrouillant à la **porte est de la ville (F)**, neutralisez l'**hallebardier** et l'**archer**, puis poursuivez votre progression. Passez sur le chemin de ronde sud, attendez le moment propice et assommez l'**hallebardier** qui fera sa ronde. Envoyez **Robin** discuter avec **Allan** devant l'**auberge des Trois Couronnes (G)** en faisant attention à la **patrouille** pour apprendre que le **Prince Jean** a ordonné une réunion importante à la **citadelle** ! Sélectionnez **Robin** et **Stuteley**, envoyez-les au bout du **chemin de ronde est** et positionnez-les sur le **lierre (H)** permettant de pénétrer dans la **citadelle**. Attendez que l'hallebardier patrouillant sur le chemin de ronde parte vers l'ouest et lancez les deux compagnons dans la **première pièce (I)** de la place forte. Neutralisez l'**hallebardier posté à l'entrée** avant qu'il ne donne l'alerte et prenez-lui ses **10 £**. Assommez l'hallebardier qui patrouille sur le chemin de ronde, taxez-lui ses **10 £** et placez-vous dans la petite tour du chemin de ronde. Lancez une **bourse** entre l'**archer** et l'**hallebardier** postés au-dessus du porche de la citadelle pour que l'hallebardier reste statique. Attirez l'**arbalétrier**, assommez-le et occupez-vous de l'**hallebardier**. Récupérez les **70 £** qu'ils possèdent et neutralisez le dernier hallebardier **(10 £)** ainsi que le groupe dans la cour **(50 £)** avant d'ouvrir la **porte principale de la citadelle**. Faites entrer le reste de l'équipe et retournez dans la **première salle**. Ramassez les **1000 £** posées sur le sol et ramassez le **parchemin** pour écouter la réunion dans la **salle de réunion (J)**. Crochetez la serrure de la porte, si nécessaire, puis engagez le **duel** contre **Messire de Longchamps (07)**. Après avoir déguisé **Allan** avec les **vêtements de Longchamps** et lui avoir remis les **100 000 £** de récompense, regroupez l'équipe sur le parvis de la citadelle sans oublier de prendre le **corps de Longchamps**.

LE NERF DE LA GUERRE

30 £ sur l'arbalétrier de la porte nord
50 £ sur les 2 soldats du parvis de la citadelle
20 £ sur le soldat patrouillant sur le parvis de la citadelle
30 £ sur le 3 archers du parvis de la citadelle
80 £ sur le chevalier sur le pont
20 £ sur l'archer sur la rive nord du canal
70 £ sur l'officier sur la rive nord du canal
10 £ sur l'hallebardier gardant la première salle de la citadelle
30 £ sur les 3 hallebardiers des chemins de ronde de la citadelle
60 £ sur l'arbalétrier de la citadelle
50 £ sur les soldat de la cour de la citadelle
1000 £ dans la première salle de la citadelle
50 £ sur les soldats du parvis de l'église
40 £ sur l'officier dans l'église
40 £ sur l'officier de la patrouille ouest
50 £ sur le chevalier de la place du marché
70 £ sur l'officier de la patrouille nord
150 £ sur le chevalier de la rive sud
70 £ sur l'officier de la patrouille est
100 £ sur l'officier devant la maison de l'usurier
20 £ sur le soldat de la porte est

En garde chevalier !

Le nettoyage de la cité

Rendez-vous dans la **maison (K)** au nord de la ville et faites irruption sur le parvis de la cathédrale. Neutralisez le **groupe de soldats** autour du feu, récupérez les **20 £** sur l'un des **arbalétriers** et continuez le ménage du parvis : assommez les **deux archers**, l'**arbalétrier** et le **soldat** et faites-leur les poches. Récupérez les **20 £** de l'arbalétrier et les **10 £** du soldat avant de pénétrer dans l'**église (L)**. Assommez les **deux lanciers** pour détrousser l'**officier** devant l'autel et lui prendre ses **40 £**. Sortez de l'église, engagez-vous sur le pont et atomisez les **deux hallebardiers** ainsi que l'**archer** avant de vous approcher de la **place du marché (M)**. Nettoyez le nord-ouest de la carte des **deux hallebardiers**, du **soldat** et des **deux archers**, puis intéressez-vous à la **patrouille ouest** sur la place du marché. Dès qu'elle passe près de vous, attaquez-la, prenez les **40 £** de l'**officier** et assommez le **chevalier** patrouillant au sud. Récupérez les **50 £** dans ses poches et gardez-les car le **mendiant** à proximité vous donnera un gigot contre 200 £ : escroc ! Occupez-vous plutôt de l'**hallebardier** au nord-est de la place, assommez-le, ficelez-le et dissimulez-le pour que l'**officier de la patrouille nord** ne donne pas l'alerte. Lorsque l'**arbalétrier** est à côté de lui, envoyez **Petit Jean** faire le ménage **(08)**. Prenez les **70 £** de l'officier et cachez les corps.

Y a pas à dire, c'est Petit Jean le meilleur !

Neutralisez le **chevalier** au bord du canal, prenez ses **150 £** et occupez-vous de l'**archer** ainsi que du **lancier** derrière la **cabane en bois (N)**. Le mieux est de l'attirer avec un **sifflement de Petit Jean** pour ne pas alerter tout le dispositif. Éliminez ensuite l'**hallebardier** et le **lancier** gardant l'accès du pont avant de vous occupez de la **patrouille est**. Envoyez **Petit Jean** : il s'en sortira très bien en faisant de grands moulinets ! Prenez les **70 £** de l'**officier**, cachez les corps et surveillez la **rive sud du canal (O)**. Assommez l'**arbalétrier** et le **lancier** avant de vous occuper de l'**arbalétrier** et de l'**hallebardier** postés dans la rue au sud. Assommez discrètement le **soldat** dans le **ruelle (P)** au sud, puis l'**officier** patrouillant devant la **maison de l'usurier** en faisant attention à la **patrouille sud**. Prenez ses **100 £** et neutralisez le **soldat** gardant la **sortie est de la ville**. Récupérez ses **20 £**, cachez le corps et occupez-vous des **trois lanciers** postés entre les **deux murailles (Q)**. Attendez qu'ils soient groupés pour lancer une **bourse**, ce sera plus simple. Envoyez ensuite **Petit Jean** pour assommer l'**hallebardier** et les **deux archers** pour sécuriser définitivement la **porte est !**

Occupez-vous maintenant des **mendiants** de la ville : soyez très généreux ! Du moins jusqu'à ce qu'un **parchemin** apparaisse sur le **parvis de l'église**. Allez le lire pour faire apparaître dans l'église **deux autres parchemins**. L'un vous permet d'obtenir la **dîme de l'évêque** et l'autre d'obtenir la **couronne du roi d'Angleterre** ! N'oubliez pas le **corps de Longchamps** et partez en direction de **Sherwood**.

LA CHUTE DU PRINCE JEAN

Maintenant que votre compagnon **Allan** est parti pour libérer le **roi Richard**, vous pouvez espérer prendre d'assaut le dernier bastion fidèle au Prince Jean, **York**. Pour cela, vous devez impérativement aider les forces fidèles au légitime roi d'Angleterre. Commencez par acheter un **premier blason** pour **3500 £** et fournissez **trois compagnons** pour obtenir un **deuxième blason**. Effectuez alors l'**une des deux embuscades** suivantes.

MISSION 34A
Un convoi logistique

Reportez-vous à la MISSION 20a.

MISSION 34B
PATROUILLE !

Veuillez vous reporter à la MISSION 20c.

Après l'embuscade pour obtenir des blasons en vue de l'attaque de York, tendez une nouvelle embuscade entre Derby et Nottingham.

MISSION 35
Le trésor

Veuillez vous reporter à la MISSION 30b.

De retour à Sherwood, achetez un dernier blason ou échangez trois nouveaux compagnons pour remplir le **dernier blason**, puis prenez la direction de **York**. Votre objectif est de vous emparer du dernier bastion des barons qui appuient le **Prince Jean**. Sélectionnez une équipe de choc : **Robin**, **Petit Jean**, **Stuteley**, **Will** et **Marianne** et remettez tous les autres compagnons au travail.

MISSION 36
La marche sur York

LE NERF DE LA GUERRE

1000 £ dans la deuxième salle de la citadelle
100 £ sur le général de la citadelle

Le quartier ouest

Cette fois-ci, **Ranulph** n'engagera pas ses troupes sans votre signal, tant mieux ! En effet, cela évitera qu'il y ait d'autres morts... Commencez par ramasser les **deux parchemins** pour connaître les **deux objectifs principaux** de cette mission. Attaquez le **chevalier** et les **deux arbalétriers** dans la **ruelle (A)** menant au marché. Cachez les corps et attendez patiemment que la **patrouille du marché** passe dans cette ruelle. Assommez les **quatre arbalétriers** ainsi que leur **officier** et parlez au **mendiant** situé à l'ouest de la ruelle : il fera apparaître deux parchemins dans le quartier ouest de la ville. Neutralisez le **chevalier** posté sur la **place du marché (B)**, ramassez le **premier parchemin** pour avoir un aperçu des forces situées sur le **pont ouest**, puis observez les mouvements des **cinq lanciers** gardant le nord du marché. Le mieux est de placer **Petit Jean** au milieu des lanciers et de **siffler** pour qu'ils attaquent tous en même temps. Réalisez des **moulinets** pour les assommer et dissimulez les corps. Neutralisez ensuite les **trois lanciers (C)** barrant la ruelle au sud-est de la place, ramassez le **second parchemin (D)** dans la rue principale, puis assommez discrètement le **chevalier (E)** gardant la ruelle à l'est de la place. Éliminez les **trois lanciers (F)** postés sur la **berge du canal** et occupez-vous des quatre arbalétriers postés au nord de la place. Sifflez pour attirer leur attention **(01)** et assommez-les avant de cacher leurs corps. Neutralisez enfin l'hallebardier **noir assoupi** au bout du petit pont et cachez-le dans la **maison (G)** qu'il était censé garder. Regroupez ensuite l'équipe dans cette maison.

Quatre arbalétriers surpris de voir un rebelle !

L'église et le pont ouest

Neutralisez le plus rapidement possible l'**hallebardier noir** posté devant la porte donnant sur le **parvis de l'église** et les **deux hallebardiers noirs** patrouillant devant l'église. Jetez un coup

d'œil dans le **bâtiment sacré (H)** et pénétrez-y lorsque le **chevalier noir** part en direction de l'**autel (02)**. Passez dans le dos de l'**hallebardier de gauche**, assommez-le et transportez-le à l'extérieur de l'église. Ficelez-le et effectuez la même opération sur l'**hallebardier noir de droite** avant de vous attaquer au **chevalier noir**. Cachez les corps dans la **sacristie** et occupez-vous du **bourgeois** et de la bourgeoise car ils donneront rapidement l'alerte s'ils voient un corps ou l'un de vos compagnons. Regroupez l'équipe dans l'église et envoyez discrètement **Petit Jean** en direction du **pont ouest (I)**. Assommez l'**officier noir** et les **deux chevaliers noirs** sans que les troupes ne soupçonnent quoi que ce soit... Cachez les corps avant de donner l'assaut du pont en essayant de neutraliser rapidement les **trois arbalétriers**. Pour les **trois lanciers**, cela ne sera qu'une formalité... Ficelez tout le monde et dissimulez les corps avant de **sonner les cloches** pour que l'**escouade sud de Ranulph** se déploie sur le **parvis de l'église**. Regroupez l'équipe dans la **maison (J)** derrière l'**église**.

Ce n'est pas bien de se battre dans un lieu de culte, mais bon...

Le quartier nord

Un à un, déplacez **Robin**, **Petit Jean** et **Stuteley** dans la **tour ouest (K)** de la porte de la ville, puis dans la **maison (L)** de la **ruelle ouest**. Tendez une embuscade au **chevalier noir** patrouillant dans le secteur et dissimulez son corps. Envoyez **Petit Jean** assommer discrètement l'**officier de la garde nord**, ficelez-le et dissimulez son corps avant de renvoyer **Petit Jean** en mission : il doit assommer les **deux chevaliers de la garde** pour alerter les **quatre lanciers**. Une fois ces quatre ennemis neutralisés (merci le tourniquet !), **Petit Jean** devra assommer les **deux arbalétriers** postés au-dessus du **porche (M)**. Ligotez tous les corps, cachez-les et regroupez l'équipe dans la **maison (N)** à côté du **parvis de la citadelle**. Postez **Robin** sur le **petit ponton (O)** et utilisez **Petit Jean** pour siffler et attirer les **cinq soldats alignés** sur le parvis. Lorsqu'ils attaqueront **Robin**, faites sortir **Petit Jean** de la maison et assommez-les un à un avant de regrouper leurs corps. Renouvelez l'opération pour que l'officier vous envoie un **hallebardier noir** : faites-lui sa fête et montrez-vous à l'**officier** pour qu'il vous envoie le **second hallebardier noir**. Assommez-le ainsi que l'**officier** et traversez le **parvis** afin de vous réfugier dans l'**une des maisons (P)** de la rive nord du canal. Tendez une embuscade à la **patrouille** et attaquez-vous au **chevalier noir (03)** qui garde le **trèfle (Q)** au bout de la ruelle.

Tu es fait comme un rat...

Le quartier sud et les portes est

Montez sur le **chemin de ronde** et neutralisez le **chevalier noir** ainsi que le lancier au sud avant de vous rendre au-dessus de la porte d'enceinte intérieure, à l'est. Neutralisez le **chevalier** et poursuivez votre progression jusqu'au chemin de ronde sud : éliminez le **lancier** et allez vous cacher dans la **maison (R)** dans le coin sud-est du quartier. Tendez une embuscade à la **patrouille sud** et dissimulez les corps avant de vous attaquer à l'**officier** et aux **deux lanciers** postés à l'est de la porte sud-ouest de la cité **(S)**. Faites attention aux maisons du quartier sud car elles sont habitées par de **nombreux bourgeois** qui, si vous n'y prenez pas garde, donneront l'alerte rapidement ! Éliminez le **groupe de trois lanciers** près du **blason** et attaquez-vous aux **deux chevaliers** gardant la **maison de l'usurier (T)**. Ouvrez la **porte d'enceinte intérieure est (U)** et attirez les **deux chevaliers** pour les neutraliser. Allez coller des baffes aux **trois lanciers** postés entre les deux portes et montez sur le **chemin de ronde extérieur**. Éliminez les **trois lanciers** et l'**officier** montant la garde **(04)**, mais n'ouvrez pas la **porte d'enceinte extérieure est (V)** pour le moment car, sinon, l'**escouade est de Ranulph** entrera dans la ville et ce sera sûrement un massacre ! Glissez-vous dans la **ruelle (W)** à gauche de la maison de l'usurier. Assommez le **chevalier** à gauche et tendez une embuscade à la **patrouille**

Le chemin est libre pour l'escouade est.

nord. Dissimulez les corps, attirez le **chevalier** assis près du **pont est** et neutralisez-le avant de regrouper l'équipe sur la rive nord du canal.

Le pont est et la citadelle

Placez **Robin** sur le **parvis de la citadelle** et attendez qu'il soit découvert par le **chevalier noir** que vous assommerez avec **Petit Jean**. Neutralisez discrètement l'**officier noir** sur le **pont est (X)** et occupez-vous des hommes de troupe : les **trois arbalétriers noirs** sont à neutraliser avant les **six soldats noirs**, bien entendu... Postez ensuite **Robin**, **Stuteley** et **Will** au bout du chemin de ronde est pour pénétrer dans la **citadelle** grâce au **lierre (Y)**. Neutralisez l'**hallebardier noir** et le **chevalier noir** patrouillant sur le chemin de ronde, puis ficelez-les sans vous faire remarquer. Attirez l'**hallebardier noir** posté dans la cour pour le neutraliser dans la **guérite du chemin de ronde** et intéressez-vous aux **pièces principales de la citadelle (Z)**. Éliminez les **trois hallebardiers noirs** et l'**officier** dans la première pièce et attendez qu'un **chevalier noir** se présente pour lui faire subir le même traitement **(05)**. Après un tel combat, je vous conseille d'aller vous faire soigner sans plus attendre ! Passez dans la **seconde pièce de la citadelle** : neutralisez les **trois hallebardiers** gardant l'accès à la **tour** et éliminez les **quatre soldats** patrouillant dans la cour, qui finiront par venir, à force de faire du bruit ! D'ailleurs, le **chevalier noir** qui patrouille sur le chemin de ronde viendra aussi ! Ramassez les 1000 £ posées au sol et allez discrètement ouvrir la **grille de la citadelle.** Amenez les **couleurs du roi Richard** au sommet de la tour (en neutralisant le chevalier présent) et envoyez **Petit Jean** régler leur compte aux **deux officiers noirs** et au **général** postés sur le chemin de ronde. Récupérez les **100 £** sur le général, cachez les corps de vos ennemis et allez finalement ouvrir la **porte d'enceinte extérieure est** pour que la **dernière escouade de Ranulph** pénètre dans la ville. Vous pouvez maintenant retourner à Sherwood.

Une belle brochette de chevaliers !

MISSION 37
Le collecteur

Veuillez vous reporter à la MISSION 16b.

MISSION 38
Un convoi !

Veuillez vous reporter à la MISSION 27.

MISSION 39
Le trésor

Reportez-vous à la MISSION 30b.

Après avoir tendu ces trois embuscades, vous devez **défendre York**. Achetez un **premier blason** pour **3000 £** et fournissez **trois compagnons** pour obtenir un **deuxième blason**. Effectuez ensuite l'**embuscade** suivante pour obtenir le dernier blason et, ainsi, sauver la province du Yorkshire !

MISSION 40
Les retardataires

Veuillez vous reporter à la MISSION 20b.

MISSION 41
Dernier défi

La campagne

Petit Jean et **Stuteley** sont positionnés au sud de la carte **(A)** : utilisez-les pour assommer, ligoter et dissimuler l'**officier** patrouillant au **milieu des champs (B)**. Neutralisez les **deux lanciers** postés à l'extrémité du **pont est** et les **deux lanciers** gardant la route sud-est. Dissimulez les corps dans la **ferme** et occupez-vous de l'**archer** au pied du **moulin à vent (C)**. Discutez avec le **paysan** pour qu'il vous parle du **vieux Munch**, puis parlez avec la **jeune femme (06)** pleurant sur le **petit pont de bois** au nord du moulin. Attaquez les **deux lanciers (D)** gardant la **route est** et ramassez le **trèfle** au pied du mur d'enceinte. Attirez les **deux archers** sur le chemin de ronde sud-est en utilisant le sifflement de Petit Jean et retournez au milieu des champs. Attaquez le **lancier** posté à la **croisée des chemins (E)**. **Trois autres lanciers** et l'**officier** patrouillant sur le **pont ouest (F)** entreront dans la bagarre : assommez-les, cachez les corps et placez **Petit Jean** ainsi que **Stuteley** sur le pont. Neutralisez les **trois lanciers** gardant la route sud-ouest et engagez le combat contre les **cinq archers (G)** à l'entraînement. Dissimulez les corps après les avoir ficelés, puis allez discuter avec le **paysan** dans la **cour des deux fermes (H)** afin de connaître l'emplacement de Prince Jean. En faisant attention au cavalier, neutralisez le **lancier** au nord-est des fermes, puis les **deux lanciers** à l'est de la **cangue (I)**.

LE NERF DE LA GUERRE

1000 £ sur le toit de la prison
20 £ sur le général de la prison
20 £ sur l'officier du pont est
20 £ sur l'officier de la patrouille
50 £ sur le général de la rampe d'accès
20 £ sur l'officier sous le balcon
20 £ sur l'officier surveillant la ruelle nord-ouest
100 £ dans la ruelle nord-ouest

Ne pleure pas Jeannette...

Les **deux hallebardiers** gardant la porte principale de la **prison** seront alertés : assommez-les et dissimulez les corps rapidement car le **cavalier** ne va pas tarder… Attirez les **deux lanciers** gardant la **route ouest (J)** pour les assommer discrètement ainsi que le **lancier** posté devant la petite porte de la **prison**.

Placez ensuite **Petit Jean** à gauche de la prison et attendez qu'un **lancier noir** y pénètre. Placez **Petit Jean** au rez-de-chaussée de la **prison (K)** dans le couloir et neutralisez le **groupe de soldats** qui surgira de l'**escalier (07)**. Crochetez la **serrure de la cellule**, éliminez les **soldats** qui en sortiront, puis discutez avec le **jeune prisonnier**. Ramassez le **trèfle**, déposez tous les corps de vos ennemis dans la cellule et placez **Petit Jean** en bas de l'escalier. Sifflez pour attirer une **partie de la garde** postée sur le **toit de la prison**. Montez sur le toit de la prison en crochetant la **serrure de la porte de l'escalier**. Neutralisez le reste de la garde, prenez les **1000 £** posées au sol, puis approchez-vous discrètement de la **porte sud de la cité (L)**. Remontez sur le toit, sifflez pour attirer un **archer** sur le **chemin de ronde sud-ouest** et regroupez **Stuteley** et **Petit Jean** dans la cellule. Lorsque l'archer est sur le toit, envoyez Petit Jean lui régler son compte. Sortez de la prison, approchez-vous du **mur d'enceinte** et attirez le **second archer** sur le chemin de ronde. Attirez un à un les **trois archers** au-dessus du porche pour les neutraliser dans la cour des deux fermes, par exemple. Neutralisez ensuite les **deux hallebardiers noirs** gardant la porte, sans vous faire repérer par le cavalier et les deux autres archers, puis dissimulez les corps avant de faire sortir **Robin** de la ville ! récupérez les **20 £** sur le général de la prison et les **20 £** sur l'officier du pont est.

Opération moulinet.

Une entrée fracassante

Utilisez le sifflement de **Petit Jean** pour attirer et neutraliser les **deux archers** : ramassez le **parchemin** à l'entrée de la ville et placez **Robin** sous le porche. Attendez que la **patrouille** arrive sur la **place de la cangue (M)** pour envoyer Robin sur le **petit toit de la maison (N)**, à droite de la cangue. Vous attirerez l'attention de la **patrouille**, mais aussi des **soldats noirs** postés sur la **rampe d'accès du château**. Lorsque l'alerte est effectivement donnée, un **groupe de soldats rouges** se déploiera : attendez que la majorité des ennemis reste aux pieds de Robin **(08)** pour faire entrer **Petit Jean** et **Stuteley** dans la cité. Neutralisez tous les **hallebardiers** et autres **lanciers** grâce à **Petit Jean**, sans oublier les **bourgeois** qui risquent de donner l'alerte ! Récupérez les **20 £** sur l'officier de la patrouille et les **50 £** du général noir avant de discuter deux fois avec le **mendiant**. Il vous apprendra qu'un **faux mendiant** traîne dans les rues et qu'il faudra s'en méfier comme de la peste ! Dirigez-vous vers la **maison de Marianne (O)** (à gauche de la rampe d'accès) et attirez l'**archer** patrouillant sur le chemin de ronde pour le neutraliser discrètement. Rendez-vous ensuite dans le **jardin (P)** à droite de la porte principale : neutralisez les **deux hallebardiers** et les **quatre soldats** postés dans la **maison** (seulement s'ils n'ont pas déjà été alertés). Si vous en avez encore la force, éliminez les **six soldats** dans la tour du porche ainsi que le **lancier** juste à gauche.

Robin, star d'un jour !

Le regroupement de l'équipe

Rendez-vous à l'**église (Q) (09)**, discutez avec **Applegoad le Vieux** et avec le **moine**, puis intéressez-vous aux ruelles au nord de la ville. Sifflez pour attirer les **trois archers** postés sous le **balcon de la demoiselle (R)** : assommez-les et neutralisez l'**officier** ainsi que l'**arbalétrier**. Prenez les **20 £** de l'officier, dissimulez les corps dans l'église et allez discuter avec **Applegoad le Jeune**. Il vous laissera passer : suivez le chemin de ronde vers l'est et faites pénétrer **Petit Jean** dans la tour. Une **nuée de lanciers** apparaîtra : éliminez-les et occupez-vous de l'**archer** et de l'**hallebardier** gardant la **petite cour (S)**. Discutez avec l'**admirateur de Robin** (enfin, si vous n'avez pas peur de vous traîner un boulet !) et laissez les **deux hallebardiers noirs** vous apercevoir. Attirez-les vers **Petit Jean** et assommez-les sans attirer l'attention des autres soldats. Neutralisez les **deux arbalétriers noirs** dans la **tour est (T)** de la porte nord de la cité, puis les **deux hallebardiers noirs** faisant face à **Marianne** et **Will**. Regroupez l'équipe dans la tour ouest et allez neutraliser les **deux archers** du chemin de ronde nord-ouest. Éliminez l'**officier** surveillant la **ruelle nord-ouest (U)**, prenez-lui ses **20 £** et envoyez **Petit Jean** nettoyer les deux maisons de la ruelle : il y trouvera le **faux mendiant**, **six soldats** et une **bourse de 100 £**.

Enfin des personnes de bon conseil.

Le shérif et Prince Jean

Pénétrez dans le château par sa **tour nord-est (V)**, neutralisez l'**hallebardier noir** gardant la **cellule** et l'**hallebardier noir** posté entre les escaliers. Crochetez la **serrure** de la cellule, cachez les corps, puis éliminez les **quatre archers** au sommet de la tour. Neutralisez les **trois archers noirs** sur le **chemin de ronde est** et pénétrez dans la **tour est** avec **Petit Jean** pour déloger **six arbalétriers noirs**. Dissimulez les corps, assommez le **dernier archer noir** du chemin de ronde est, puis éliminez rapidement les **quatre archers noirs** postés au sommet des **tours du porche**. Passez sur le **chemin de ronde ouest (W)**, assommez les **trois archers noirs**, l'**hallebardier noir** ainsi que les **deux hallebardiers noirs** postés dans la cour. Le **soldat noir** patrouillant sur la **corniche** viendra se mêler à la bagarre : neutralisez-le et ficelez tout le monde. Assommez les **quatre derniers hallebardiers noirs** gardant la cour et engagez-vous sur la **corniche (X)**. Neutralisez le **général** et les **deux chevaliers noirs** gardant la **salle des banquets (Y)**, puis fouillez la petite tour à l'ouest pour y trouver des **soldats** prêts à vous sauter dessus. Soignez **Robin**, s'il en a besoin, et entrez dans la **salle des banquets**… Combattez le **shérif (10)**, en alternant coup direct et grand mouvement tournoyant, puis faites prisonnier le **Prince Jean** !

Ton heure est proche, shérif de Nottingham !

Quittez alors la mission pour en commencer une autre, automatiquement. T**rois cavaliers** osent traverser la **forêt de Sherwood** : **Robin** est bien décidé à leur apprendre les lois appliquées dans cette partie de l'Angleterre. Un combat commencera mais, à la grande stupeur de **Robin**, son adversaire n'est autre que le **roi Richard** lui-même ! Après avoir fait vœu d'allégeance, la paix revient enfin pour le peuple anglais…■

NEVER WINTER NIGHTS

DOSSIER RÉALISÉ PAR
Jay (bjean-jacques@loisir.net)

Lors du dernier numéro, nous vous avons laissés aux prises avec le Capitaine Kurth. Cette fois, nous vous dévoilons la fin de cette aventure pleine de rebondissements. En effet, la très belle Aribeth de Tylmarade va trahir Padhiver par vengeance et les tribus du Nord vont rejoindre l'armée de Luskan commandée par Maugrim et ses Cultistes. Mais tout cela n'est rien face à la menace qui pèse sur la vieille cité de Padhiver, car le véritable ennemi n'est autre que la reine d'une civilisation disparue. Son seul but : détruire le monde afin de renaître de ses cendres...

Éditeur : Interplay

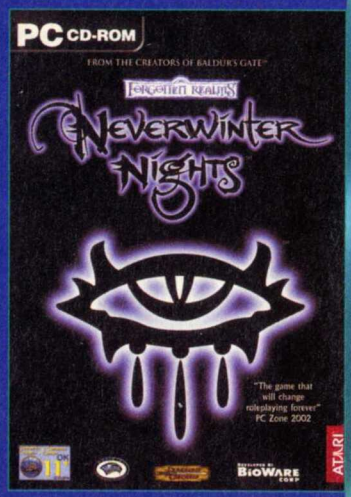
Genre : Bioware Corp

Texte : Français

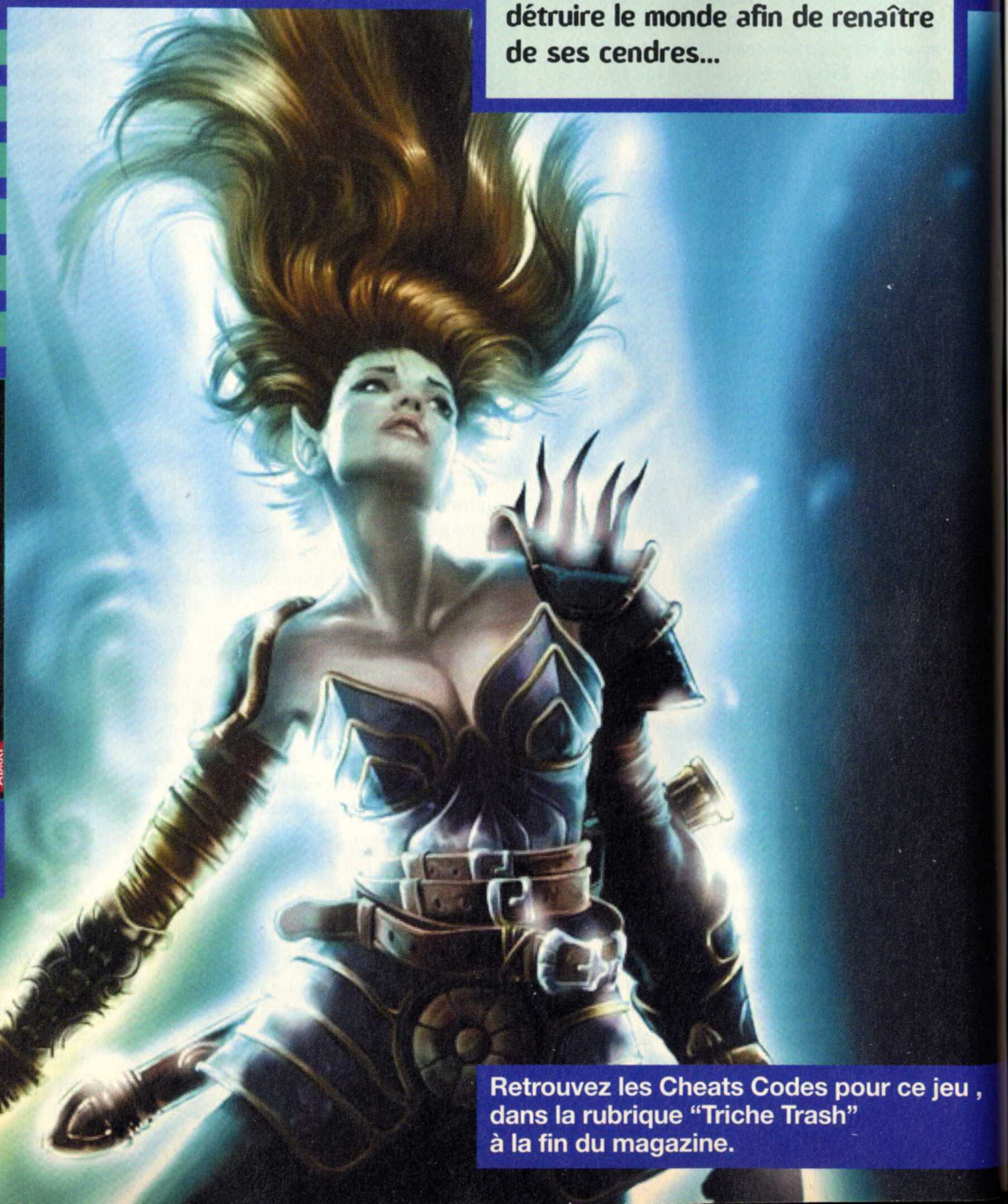
Voix : Françaises

Sortie : Septembre 2001

Config. mini : PIII 450, 128 Mo



POUR TOUS PUBLICS



Retrouvez les Cheats Codes pour ce jeu , dans la rubrique "Triche Trash" à la fin du magazine.

LUSKAN (SUITE)

Le haut capitaine Baram

Partez à l'ouest de la carte et placez-vous devant le **magasin de Colmarr**. Au nord, vous pourrez pénétrer dans les égouts. À l'intérieur, partez au sud en neutralisant les **groupes de morts-vivants**. Vous atteindrez une sorte de **campement** : éliminez la résistance et prenez l'**Amulette de puissance** ainsi que le **Sceptre du fantôme** sur vos ennemis. Fouillez les coffres pour récupérer le **Levier du vent** et dirigez-vous au sud-ouest de la carte. Neutralisez les groupes de monstres et discutez avec la **Goule bannie**. Vous apprendrez qu'elle recherche l'Amulette de l'un de ses "frères" : remettez-la-lui ou tuez-le. De toute façon, il vous faut le **Levier de l'eau** et la **Clé des égouts** que cette **Goule** possède. Partez ensuite dans la salle au centre de la carte, éliminez la résistance, puis partez en direction du nord-ouest. Détruisez le **groupe de Roublards des Couteaux Noirs** et ouvrez la porte à l'ouest. Pénétrez dans la salle de la machine, détruisez les insectes qui l'infestent, puis approchez-vous des **piédestaux**. Placez les **trois leviers** en votre possession pour terminer la quête "**Le Transbulateur magique de Colmarr**". Actionnez les **quatre leviers** et tirez sur la **chaîne** pour mettre en route la machine **(74)**. Voici les combinaisons permettant d'obtenir des potions.

FEU : Potion du Savoir
FEU ET PIERRE : Potion de Force de taureau
FEU ET VENT : Potion Grâce féline
FEU ET EAU : Potion de Ruse de renard
FEU, PIERRE ET VENT : Potion de Soins importants
FEU, VENT ET EAU : Potion de Rapidité
FEU, PIERRE, VENT ET EAU : Bouteille d'eau des égouts
PIERRE : Potion de Peau d'écorce
PIERRE ET VENT : Potion d'Invisibilité
PIERRE ET EAU : Potion d'Endurance
PIERRE, VENT ET EAU : Potion de Clarté
VENT : Potion d'Aide
VENT ET EAU : Potion de Soins modérés
EAU : Potion de Soins légers

La machine est prête à fonctionner.

Repartez à l'**entrée des égouts** et orientez-vous à l'ouest. Éliminez la **troupe de morts-vivants** gardant la **grille** et utilisez **l'escalier** pour atteindre les égouts sous le contrôle du capitaine Baram. Partez vers le nord pour détruire les groupes de Goules afin d'atteindre la salle au nord-est. Dirigez-vous ensuite à l'ouest et combattez les **Mercenaires de Baram** ainsi que le **Capitaine Rat-garou**. Fouillez la pièce, partez au sud et neutralisez le groupe de Goules avant de retourner dans la salle du Capitaine Rat-garou. Partez au nord, détruisez le **Nécromancien yuan-ti**, puis utilisez l'**escalier** pour entrer dans le **repaire de Baram**. Tant que vous n'attaquerez pas, vous laisserez les créatures complètement indifférentes. Rendez-vous dans la salle au sud-ouest et attaquez le **squelette** qui officie devant le **générateur d'ossements**. Détruisez les **tablettes** de chaque côté pour détruire le générateur et retournez dans la salle principale. Éliminez le **squelette** qui ne sera plus dans la lumière, puis passez dans la salle au sud-est pour détruire le **générateur d'esprits**. Retournez de nouveau dans la salle principale, neutralisez le **second squelette** qui ne sera plus dans la lumière et récupérez la **Clé de la crypte**. Sauvegardez, ouvrez la porte au nord et engagez-vous dans le couloir. Éliminez les **Roublards**, les **Mercenaires** et les **Rats-garous** avant de vous engager sur les ponts de bois. Engagez le combat avec le **Haut Capitaine Baram (75)** et la **prêtresse de Mask**. Ramassez sa **Tête** ainsi que tout son matériel, puis fouillez la salle afin de récupérer le **Sceau des Hauts Capitaines** et quelques trésors mineurs.

Le second Haut Capitaine Baram.

Dirigez-vous maintenant au **Temple de Tyr** à l'ouest de la ville de Luskan et discutez avec **Aarin Gend** pour qu'il vous remette le **Laissez-passer diplomatique**. Partez au nord-ouest de Luskan et parlez avec le **Garde du pont de la Tour des hôtes**. Lorsque vous lui montrerez le **Laissez-passer**, il vous ouvrira la grille bloquant l'accès de la tour.

La tour des Arcanes

Traversez la cour, discutez avec le **Capitaine Islund**, donnez-lui le **Laissez-passer** pour qu'il ouvre les portes de la tour, puis pénétrez dans la **Tour des Arcanes**. Vous arriverez dans le quartier des ambassadeurs : fouillez toutes les suites afin de récupérer des **renseignements** auprès des ambassadeurs et la **Clef de l'entrée de la tour**. Passez ensuite la porte au sud et neutralisez le **Garde animé** ainsi que les **Chats-garous**, puis éliminez les gardes protégeant le téléporteur. Utilisez ensuite ce dernier pour atteindre le **niveau 2**. Nettoyez la salle principale de ses occupants et fouillez les petites pièces au sud pour trouver la **Pierre de portail niveau 4**. Rendez-vous alors dans la salle à l'ouest, éliminez **Blastar Lauthlon**, puis fouillez la pièce pour trouver les **Pierres de portail niveaux 3**, **5** et **6**. Prenez les objets magiques sur le corps du magicien, retournez au téléporteur et allez au **niveau 3**. Fouillez les cadavres pour trouver la **Missive** et passez dans la **galerie** à droite de la carte. Au nord-ouest, vous trouverez un **générateur de Quasit** et, au sud-est, un **générateur de diablotins**. Éliminez un spécimen de chaque, récupérez à chaque fois un œil, placez l'**Œil de Quasit** sur le générateur de Diablotins et l'**Œil de Diablotin** sur le générateur de Quasit. Retournez au téléporteur, activez le **niveau 4** et pénétrez dans le rayon de lumière. Passez dans la première salle, éliminez les **Gardes de la tour** et récupérez le **Journal d'Arteno Geth** sur son cadavre. Dans la **première niche**, vous trouverez un **Sceptre de contrôle des golems** dans le coffre. Suivez alors le couloir pour atteindre la **seconde niche**. Prenez le **Sceptre de Réplication des Golems** dans le coffre et allez dans la seconde salle au nord-est de la carte. Vous trouverez une **Nacelle de reproduction de golems** : placez-y les deux sceptres que vous avez et suivez l'**Horreur Casquée** dans le couloir. Elle détruira la **porte** menant à la troisième salle. Continuez à la suivre et profitez du combat qu'elle engagera avec un **Golem de fer**. Neutralisez les **Gardes de la tour**, l'**Élémental d'eau**, puis suivez le couloir. Une fois dans la bibliothèque, attaquez **Rimaldo Domine** et discutez avec lui pour obtenir de précieuses informations **(76)**. Prenez-lui ensuite ses **objets magiques** et laissez-le partir avant de fouiller la pièce. Récupérez la **Pierre de portail niveau 7** et retournez au téléporteur pour atteindre le **niveau 5**.

Rimaldo domine le sorcier.

Ouvrez la porte au nord, neutralisez les mages dans la **bibliothèque**, puis pénétrez dans les **niches** au nord. Vous trouverez la **Pierre de**

portail niveau 8 dans le coffre. Partez ensuite dans le couloir à l'est et ouvrez la première porte au sud. Vous arriverez face à un **Dévoreur guerrier** : exterminez-le et fouillez son cadavre. Retournez dans le couloir et ouvrez la porte au bout pour pénétrer dans une **réserve**. Éliminez les mages avant de partir au sud. Détruisez les **quatre mages** aux coins de la salle, puis remontez le couloir partant vers le nord. Discutez avec **Nyphisthys (77)** : acceptez de l'aider en détruisant le **brasero** et parlez-lui de nouveau. Elle vous remettra un **objet magique** avant de disparaître. Profitez-en pour fouiller la pièce et retournez au **téléporteur**. Passez au niveau 6 et ouvrez la porte au sud-est pour pénétrer dans la **bibliothèque**. Engagez-vous ensuite dans la **prison** au nord-est, détruisez le **Dévoreur guerrier** et le **Minotaure** avant de fouiller les caisses. Continuez en direction du nord-est, puis partez plein ouest pour rencontrer **Valindra Mantelombe** : atomisez-la avant qu'elle ne vous voie, puis prenez son **Bâton +2**. Pénétrez dans la chambre au sud et récupérez la **Pierre du portail supérieur** (niveau 9) avant de retourner au **téléporteur**.

Activez le **niveau 7** et pénétrez dans la lumière pour vous y rendre. Ce niveau est en fait une **grande prison** : ouvrez la grille au sud-est et pénétrez dans le **1er hall**. Neutralisez le

La belle Nyphisthys.

Minotaure, fouillez le hall, puis éliminez les **Zombies** dans la cellule au nord-est. Retournez dans le 1er hall, ouvrez la **grille** au nord et entrez dans le **2e hall**. Continuez vers le nord, pénétrez dans le **3e hall** et éliminez le **Minotaure** avant d'ouvrir les cellules. Neutralisez l'**Ettercap** et le **prisonnier**, fouillez les caisses, puis dirigez-vous au sud-ouest pour pénétrer dans le **4e hall**. Vous arriverez sur le territoire du **Protecteur Erjack** : éliminez-le et fouillez les dernières cellules. Vous y trouverez **Beltagar Zhelhund** qui vous donnera quelques renseignements, un **Slaad gris** et une **Liche** ! Attaquez-la en commençant par supprimer ses défenses magiques, puis jetez-vous au corps à corps. Retournez au **téléporteur** pour activer le **niveau 8**. Engagez-vous tout de suite dans la bataille en attaquant les **Diablotins**, les **Méphites** et le **Vrock** ! Fouillez la salle pour récupérer de **puissants objets magiques**, puis retournez au **téléporteur**. Activez le **niveau supérieur** et partez tout de suite au sud afin de discuter avec **Arklem Greeth,** l'ancien Archimage Profane. Acceptez de l'aider et attaquez-vous aux **quatre braseros** situés derrière les grilles. Chaque fois que vous détruirez un brasero, une créature maléfique apparaîtra au centre de la pièce : un **Dévoreur guerrier**, un **Élémental du feu noble**, un **Golem d'os** et un **Slaad funeste**. Parlez de nouveau à **Arklem** pour qu'il déverrouille la porte menant à un **nouveau téléporteur** : utilisez-le pour atteindre le **pinacle** et dirigez-vous à l'ouest. Vous apercevrez **Aribeth** et **Maugrim**, derrière une grille, entourés de **Guerriers hommes-lézards**. Ne cherchez pas à ouvrir la grille, ce n'est pas à vous de le faire ! Descendez par l'escalier pour pénétrer dans la **tanière de Maugrim** et terrassez le **Golem de pierre**. Fouillez la pièce, récupérez les quelques trésors, puis retournez à la grille. Après le départ de **Maugrim** et d'**Aribeth** (sale traître), **Gorgotha** ouvrira la grille. Détruisez-le afin d'obtenir la **dernière pierre** et retournez au **Temple de Tyr** à Luskan. Discutez avec **Aarin** pour obtenir de nouvelles informations et terminer le deuxième chapitre.

Chapitre 3

LE PREMIER MOT DE POUVOIR

Vous arriverez directement au **Puits de Béorunna** dans la cabane de **Aarin Gend**. Discutez avec lui afin de commencer les quêtes **Mots de Pouvoir** et allez parler à Lillian Cambridge. Recrutez un mercenaire avant de sortir de la cabane.

Le procès de Rolgan

Dirigez-vous au sud-ouest, entrez dans la **Temple de Tyr** et discutez avec **Neurik** pour débuter la quête **Le Procès de Rolgan**. Sortez du temple, pénétrez dans l'**Enclave des mercenaires** et parlez à **Zed**, l'un des témoins. Soignez sa jambe, si vous le pouvez, puis passez dans la pièce suivante. Discutez avec **Rolkid** : acceptez sa proposition pour commencer la quête **Sauver les lignes d'approvisionnement**, puis sortez de l'enclave. Entrez dans la **Taverne**, discutez avec **Averick**, l'un des jurés, et soudoyez-le si vous en avez les moyens ! Discutez ensuite avec **Lodar** pour avoir sa version des faits et parlez à **Lillian Cambridge**. Vous terminerez une quête mineure et commencerez la quête **Le Globe de Neige**. Après qu'elle vous aura remis le **Parchemin de téléportation**, sortez de la taverne et rendez-

LES QUÊTES DES MERCENAIRES

TOMI LA POTENCE, LE VOLEUR
En échange des **cendres de Loup Bondissant** trouvées dans le Fort Uthgard dans les **Propriétés du nord**, Tomi augmentera les performances de l'**Anneau du brigand**.

DAÉLAN TIGRE ROUGE LE BARBARE
Après avoir résolu la quête Le siège de Fort Ilkard en faveur des Uthgards, vous obtiendrez le **Pique de cérémonie Uthgard**. **Zorkan**, le chef de la Tribu des Élans, vous le remettra si vous sauvez son peuple de la Mort Hurlante. Pour vous récompenser, il augmentera votre **Amulette du Tigre rouge**.

SHARWYN, LE BARDE
Sharwyn veut impérativement obtenir le **Chant de Tamorlyn**. Vous le trouverez dans les **Ruines de la Race Créatrice**, dans la pièce à l'est de la carte. En échange, il vous transformera la **Ceinture de Performance**.

FAUCHE-CORPS GLINCKLE, LE SORCIER
Pour que ce puissant sorcier vous fournisse l'**Anneau de Prophyro**, vous devez lui donner l'**Écaille de dragon** ! Vous la trouverez dans la **grotte du Dragon d'airain**, au fin fond du Boislune, à l'**Épine dorsale du monde**.

LINU LA'NÉRAL, LE CLERC
L'objet que cette mercenaire recherche est la **Graine de chêne de Volcanis**. Vous la trouverez à l'entrée des **Ruines des Créateurs**, au centre de trois obélisques. Pour vous remercier, elle modifiera le **Pendentif de l'Elfe**.

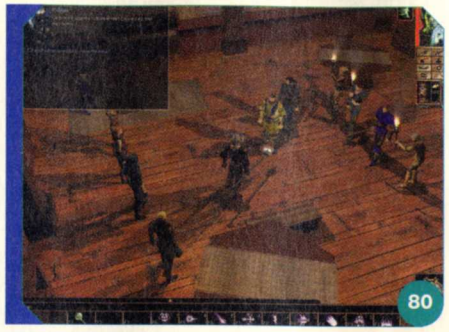
RONGEMORT, LE MOINE
Ce moine désire une **Dague** d'apparat irradiée d'une aura de magie maléfique. Vous la trouverez au campement de Vaath dans le Bois Frileux. Donnez-la-lui pour qu'il vous remette l'**Amulette du Seigneur silencieux +4**.

vous au **Comptoir du négoce**. Parlez avec son propriétaire pour commencer la quête **Récupérer le Saphir Étoilé**, puis allez voir **Barun Lame d'Argent**, le forgeron. Il pourra vous fabriquer les mêmes armes magiques que Marrock si vous lui apportez les bons composants ! Partez maintenant au nord-ouest de la carte et discutez avec **Yusam le druide du nord**. Après avoir commencé la quête **Enquête sur la tribu des Élans**, partez au nord pour rencontrer **Dalcia**. Cette jurée pense que Rolgan est innocent (c'est bien la seule !), donc ce n'est pas la peine de lui proposer de l'argent, cela la vexerait sûrement... Descendez maintenant jusqu'au puits **(79)** et discutez avec **Endar Vivrecoeur**, le chef de la tribu du Loin noir. Parlez ensuite à **Palla**, mais vous n'aurez pas l'occasion de la soudoyer. Parlez aussi à **Vanda** et retournez au village.

La tribu du Lion noir.

Pénétrez dans le **Temple de Tyr**, discutez avec **Edegard**, le dernier juré, puis avec **Rolgan**, l'accusé. Parlez ensuite à **Neurik** pour débuter le procès **(80)**. Le principe de défense est très simple : ne posez jamais de question aux témoins concernant l'état d'ébriété de l'accusé pendant les faits ! Voici les questions et les commentaires à utiliser lors des témoignages.

Lodar :
"Avez-vous vu qui était à l'origine du combat ?"
Zed :
"Vous n'avez pas assisté au début du combat, n'est-ce pas ?"
Vanda :
"Dites-moi pourquoi vous avez envoyé votre mari voir Griff."
"Parlez-moi de l'importance de cet héritage sacré que votre mari avait perdu au jeu."
"Pensez-vous que votre mari soit accusé simplement parce qu'il est Uthgard ?"
Rolgan :
"Dites-nous ce qui s'est passé cette nuit, Rolgan."
"Dans quel état d'esprit vous trouviez-vous ce soir-là, Rolgan ? Aviez-vous les idées claires ?"
"Pensez-vous que le fait que vous soyez Uthgard est la seule raison de votre présence au banc des accusés ?"
Igland De La Vive-Lame :
"Rolgan est au banc des accusés car il est Uthgard. Ne laissez pas vos préjugés racistes le juger."
Neurik :
"Les objets pris par Griff étaient des reliques d'une grande importance pour la tribu du Lion Noir."



Le tribunal de l'honorable Neurik.

Rolgan sera finalement acquitté (yes !) par trois voix contre deux. La quête **Le procès de Rolgan** étant terminée, allez discuter avec **Neurik** pour obtenir votre récompense. Sortez du temple et dirigez-vous vers le nord pour atteindre le **Bois Frileux**.

Le bois frileux

Dès votre arrivée, **Delvar Vanathar** vous interpelle pour vous donner des informations. Suivez alors le chemin, détruisez les différents **groupes d'Orques** et dirigez-vous au sud. Vous arriverez face à une porte : pénétrez dans le **campement Orque** et attaquez les **troupes de Vaath**. Dans le coin sud-est de la carte, vous arriverez face au chef : éliminez-le et récupérez la **Tête de Vaath**. Fouillez les caisses du chef des Orques afin de trouver une **Dague** que vous pourrez remettre à **Rongemort** le mercenaire... Repartez au nord et tournez à droite pour atteindre un **pont**. Traversez-le, détruisez le groupe de **Tigres Sanguinaires**, puis partez vers le sud. Neutralisez les **Orques** et les **Araignées** au sud et partez au nord de la carte pour atteindre une **seconde partie du Bois Frileux**. Neutralisez les **zombies** qui en gardent l'accès et passez par le pont. Dirigez-vous au sud, puis vers l'est, pour atteindre une porte. Éliminez les **momies** la gardant et pénétrez dans le camp des morts-vivants. Il s'agit en fait de ruines : nettoyez-les des monstres qui les hantent et recherchez un **Vampire champion**. Détruisez-le pour pénétrer dans le **Tombeau de Layenne**.

Le tombeau de Layenne

Engagez-vous dans le couloir, éliminez les **deux Guerriers-Liches** à la première intersection, récupérez la **Pierre du Succube**, puis poursuivez vers le sud. Nettoyez la seconde intersection, continuez vers le sud et engagez-vous dans l'**aile est**. Vous tomberez sur une **Succube (81)** emprisonnée par Layenne.

Cette Succube est emprisonnée depuis des siècles...

Elle vous demandera de lui rapporter **trois talismans** pour qu'elle puisse s'évader. Fouillez l'aile est pour trouver le **Collier du Succube**, l'**Anneau du Succube**, la **Gemme du devoir** et la **Gemme de l'honneur**, tout en vous méfiant des Vampires, des Momies et autres Golems. Passez ensuite dans l'**aile ouest** pour récupérer le **Tome du Pouvoir** (qu'il faudra ramener à Eltoora), la **Gemme de la douleur** et la **Gemme de la misère**. Partez ensuite dans la salle au sud de la carte, éliminez les Vampires qui la gardent, puis examinez les **piédestaux**. Vous allez devoir y placer les **quatre gemmes** pour faire apparaître le **Saphir étoilé** sur le piédestal central (c'est Husher Clay qui va être content). Voici les correspondances : la Gemme de l'honneur sur le **piédestal du Roi**, la Gemme de la misère sur le **piédestal de la Princesse**, la Gemme du devoir sur le **piédestal du Garde** et la Gemme de la douleur sur le **piédestal du Jeune homme**. Retournez maintenant discuter avec la **Succube** et libérez-la de sa prison magique. Elle vous proposera soit de vous aider lors de votre exploration (ouvrir toutes les portes), soit un **objet magique**. Comme vous avez déjà exploré l'ensemble du tombeau, prenez l'objet magique et préparez-vous au combat car, après lui avoir remis les trois talismans, elle vous attaquera ! Sauvegardez et sortez du tombeau pour retourner dans le **Bois frileux**. Dirigez-vous alors à l'est pour atteindre le **Cercle des magiciens**. Détruisez le **groupe de Cultistes** pour récupérer le **Journal du Cultiste** et fouillez la carte en direction du sud-ouest. Fouillez les cadavres, partez vers l'est et détruisez les **groupes de Chats-garous** qui infestent l'endroit. Partez ensuite au nord pour trouver le **Portail magique (82)** qui vous mènera au **Donjon du magicien**.

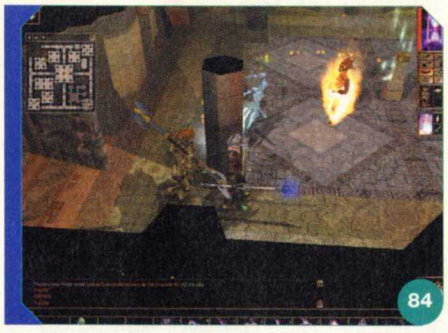
Le Portail menant au Donjon du magicien.

Le donjon du magicien

Attention, vous allez rencontrer de **puissants Élémentaux** dans ce niveau, alors soyez sur vos gardes ! Fouillez les **coffres** de la **pièce centrale** avant d'ouvrir la porte est. Engagez-vous dans le couloir, neutralisez les élémentaux, puis orientez-vous vers le sud. Pénétrez dans la **bibliothèque**, éliminez les **Dénombres** et fouillez la pièce. Vous y trouverez une note traitant **De la nature de l'invocation des eaux** : gardez-la et ouvrez la porte piégée dans le coin nord-ouest. Entrez dans la prison, discutez avec **Nax (83)** pour que la quête **Libérer Nax** commence, puis retournez dans le couloir est. Allez le plus possible au nord, détruisez le **générateur d'Élémentaux de feu**, puis passez dans le couloir nord. Neutralisez le **groupe d'Élémentaux**, ouvrez la première porte au sud et combattez les **Dénombres**. Fouillez la pièce, ramassez la **Langue de Slaad** et un **Œil de Rakshasa**, puis entrez dans le **laboratoire du magicien**. Récupérez l'**Anneau de Melf** et le **Cristal de quartz**, puis approchez-vous de l'établi de l'alchimiste. Prenez le grimoire concernant la **Fabrication de bâton** et approchez-vous de l'autel. Fabriquez le **Bâton de commandement**, si vous le pouvez, puis rendez-vous dans le couloir sud et passant par la bibliothèque.

Nax possède le Globe de neige, enfin, presque...

Éliminez les **Élémentaux**, pénétrez dans la salle sud-ouest, détruisez le **second générateur d'Élémentaux de feu** et revenez sur vos pas. Ouvrez la porte nord, entrez dans la **salle de la piscine** et neutralisez les **Dénombres**. Fouillez la salle et déposez dans le **bassin** la **Langue de Slaad** avant d'y lancer un sort de **Flèches acide de Melf**. Vous créerez ainsi un **Élémental d'eau** à qui vous pourrez parler. Parlez-lui de Nax pour qu'il accepte de vous aider et faire apparaître **Nax** à vos côtés. Demandez-lui votre récompense : malheureusement, il ne possède plus le globe ! Demandez-lui des explications pour qu'il vous parle des **quatre gongs** et finir la quête **Libérer Nax**, puis retournez dans la salle du second générateur. Engagez-vous dans le couloir ouest, éliminez le **groupe d'Élémentaux** avant d'entrer dans la **salle des Ombres des roches** : exterminez-les, retournez dans le couloir nord et cherchez la **salle des gongs**. Éliminez les Dénombres et observez les gongs : vous allez devoir les utiliser dans un ordre précis. Pour vous aider, ils ont tous un animal représenté dessus. Commencez par le **Puma**, le **Loup**, l'**Ours** et, enfin, le **Dragon**. La porte dans le coin sud-ouest s'ouvrira et vous pourrez pénétrer dans la salle suivante. Vous vous trouverez en face d'un **Énorme Élémental de feu (84)** : neutralisez-le et prenez le **Globe de neige** posé sur le piédestal. Récupérez les objets dans les **coffres** et rendez-vous dans la dernière salle, dans le coin nord-ouest de la carte. Éliminez les Méphites gardant la dernière bibliothèque, fouillez partout, puis retournez au **Puits de Béorunna**. Allez discuter avec **Lillian Cambridge** à la taverne et remettez-lui le Globe de neige. Elle vous apprendra qu'un monde miniature existe dans le globe ! Le **1er Mot de pouvoir** s'y trouve : pour vous y rendre, allez à l'étage de la taverne et entrez dans la chambre de **Lillian**. Avant de vous téléporter, allez au **Comptoir du négoce** pour donner le **Saphir étoilé** au propriétaire. La quête **Récupérer le Saphir étoilé** sera terminée... une de plus.



Une créature de feu protégeant un objet en neige !

À l'intérieur du globe de neige

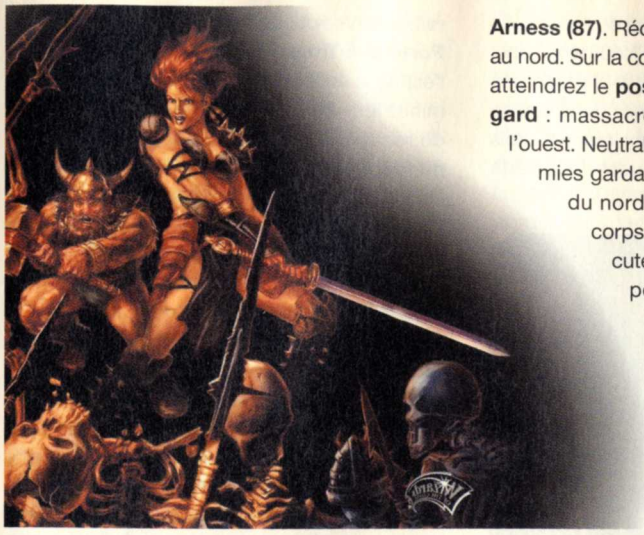
C'est en cliquant sur le **globe** situé sur le piédestal que vous arriverez dans le monde miniature. Partez à droite, neutralisez le **Nain** et parlez avec la **Dryade**. Poursuivez votre exploration vers le nord, neutralisez le nain que vous croiserez, puis continuez vers le nord pour rencontrer **Arwyl**, la **maîtresse des Dryades**. Partez ensuite à l'ouest puis au sud pour atteindre une grotte : entrez dans la **grotte du globe de neige** et fouillez la pile de livres en face de vous. Vous y trouverez le **Journal intime d'Arwyl** et le **Journal intime de Hodd** : lisez-les et récupérez l'**Amulette des âges** dans le coffre juste à côté. Malheureusement, elle est cassée... Prenez-la quand même et approchez-vous de **Croc d'Hiver** (**Mafelnoseikedehnaar** en langage dragon), le **Dragon blanc gardien (85)**. Parlez-lui pour apprendre qu'il possède un **Mot de pouvoir** mais qu'il n'est pas disposé à vous le donner... Ne l'énervez pas tout de suite, sortez de la grotte et utilisez le **téléporteur** pour sortir du Globe de neige. Faites-le pivoter, retournez à l'intérieur, puis partez vers l'ouest. Vous tomberez sur **deux Dryades** qui attaqueront un **nain** : défendez-le et discutez avec lui. Partez ensuite au nord et demandez à **Hodd** de réparer l'**Amulette des âges**. Sortez du globe, refaites-le pivoter et retournez de nouveau dans le globe. Retournez discuter avec **Arwyl** pour qu'elle enchante l'**Amulette des âges**, puis retournez voir **Croc d'Hiver**. Il est maintenant temps de vous attaquer à cette créature sans âge ! Utilisez l'Amulette pour vous protéger quelque peu des attaques de glace et combattez avec des attaques basées sur le feu (logique). Si vous le pouvez, éliminez les défenses magiques qu'il lancera en début de combat en faisant attention à votre mercenaire et/ou votre invocation (de feu, si possible). Une fois débarrassé de ce dragon, approchez-vous du **coffre** au fond de la grotte et ouvrez-le : récupérez l'**or**, les **gemmes** et surtout le **1er Mot de pouvoir**. Au moment précis où vous vous approprierez ce dernier, **Haédraline**, **cheftaine des Esclaves des Mots**, fera son apparition. Apprenez-lui votre nom et celui de votre ennemi pour en faire une alliée, puis utilisez le **téléporteur** à côté de vous pour sortir définitivement du Globe de neige. Allez remettre le **Mot de pouvoir** à **Aarin Gend**, puis dirigez-vous à **Fort Ilkard** au sud de la carte.

Le Dragon blanc gardien, Croc d'Hiver.

LE SECOND MOT DE POUVOIR

En route pour Fort Ilkard

Partez au sud, neutralisez le **groupe de soldats** de la tribu de l'Élan qui gardent le **pont**, puis poursuivez vers le sud. Éliminez les **bêtes sauvages**, continuez vers le sud, puis vers l'ouest pour être accroché par **un second groupe** de la tribu de l'Élan. Sortez de la carte par le sud pour atteindre l'enclave de **Fort Ilkard**. Rendez-vous tout de suite dans le coin nord-ouest de la carte pour trouver l'entrée d'une grotte. Une fois dans le **repaire des Orques**, nettoyez la salle au nord-est pour récupérer les **trésors**. Pénétrez alors dans la salle centrale, éliminez les gardes, puis neutralisez **Guzud**, le chef des Orques. À la fin du combat, il désirera vous parler : écoutez-le. Il vous proposera de vous donner la tête de l'un



de ses orques en échange de la vie (il est pas gonflé, lui !). Refusez et exterminez-le ! Ramassez la **Tête de Guzud**, vous en aurez besoin pour finir la quête de **Rolkid Grande Lance**, puis pénétrez dans la prison. Discutez avec Uncas, le chaman, et proposez-lui de trouver un remède. Il vous remettra une **Plume de paix** : laissez-le partir sans lui faire de mal, puis continuez l'exploration de la grotte. Dans la salle sud-ouest, vous tomberez sur une troupe de fous furieux **(86)** ! Atomisez-les, puis fouillez les coffres afin de récupérer quelques **trésors mineurs**. Sortez du repaire des orques et dirigez-vous au sud-est pour atteindre les portes du fort.

Hoho... Y a du monde !

Le siège de Fort Ilkard

Parlez à l'un des chevaliers pour qu'il vous ouvre les portes, puis rendez-vous à la **cabane du commandant** afin de rencontrer **Damas**. Proposez-lui de vous occuper des catapultes pour commencer la quête **Le Siège de Fort Ilkard** et sortez de la cabane. Dirigez-vous à l'est, entrez dans la caserne des colons et recherchez un gnome dénommé **Eckel**. Acceptez de lui rendre service pour que commence la quête **Transmettre la note d'Eckel**, puis récupérez la **Note d'Eckel**. Sortez, dirigez-vous à l'ouest et attaquez l'ennemi ! Détruisez les **Commandants**, les **six catapultes** sur la rive ainsi que les **soldats** les protégeant, puis poursuivez sur la colline à l'ouest. Éliminez les **troupes uthgardes** et attaquez le **sous-officier Arness (87)**. Récupérez sa tête et dirigez-vous au nord. Sur la colline au centre de la carte, vous atteindrez le **poste de commandement uthgard** : massacrez tout le monde et partez à l'ouest. Neutralisez les dernières forces ennemies gardant la route vers les propriétés du nord et ramassez la **Lettre** sur le corps du **messager**. Retournez discuter avec le commandant Damas pour qu'il vous donne votre récompense : donnez-lui la **Tête d'Arness** et acceptez de lui ramener la tête de **Zokan Lafoudre**, le chef uthgard... Sortez de la cabane de Damas et dirigez-vous vers l'ouest pour atteindre les **propriétés du nord**.

Arness, le commandant en second.

Le peuple Uthgard

Engagez-vous sur la route sud dès que possible et montez sur la colline au sud-ouest. Discutez avec les **marchands** avant d'éliminer le **groupe de Uthgards**. Dirigez-vous ensuite à l'ouest pour atteindre la **propriété détruite**. Neutralisez le **groupe de Uthgards** patrouillant dans le secteur, puis entrez dans la ferme. Récupérez le **Tome de la robe** pour Eltoora et sortez. Partez à l'ouest puis au nord pour apercevoir une brute uthgard pénétrer dans la **ferme d'Eckel**. Foncez-y, éliminez la brute avant qu'il ne tue **Galia**, puis parlez à cette dernière. Terminez la quête **Transmettre la note d'Eckel**, sortez et dirigez-vous au nord-est de la carte. Vous tomberez sur un **guerrier de la tribu des Élans**. Lorsqu'il verra votre plume symbolisant la paix, il ouvrira les portes du **Fort Uthgard**. Une fois dans le repaire de la tribu des Élans, empruntez le couloir est. Arrêtez-vous dans la **salle funéraire** et fouillez-la. Vous trouverez Les **cendres de Loup Bondissant**, qui est l'objet que le **mercenaire Tomi** vous demandera. Rendez-vous ensuite dans la salle principale afin de rencontrer **Zokan (88)**, le chef de la tribu des Élans. Il vous apprendra que le commandant Damas a volontairement infecté le peuple de Zorkan de la **Mort Hurlante** ! Retournez discuter avec **Damas** au Fort Ilkard et récupérez le **Remède contre l'épidémie**, soit en le lui achetant soit en le neutralisant... définitivement. Retournez au Fort Uthgard, donnez le remède à Zorkan pour terminer la quête **Le Siège de Fort Ilkard** et récupérez votre récompense, un **Pique de cérémonie Uthgard** et un **Attrapeur de rêves**. En remettant le pique à **Daélan le mercenaire**, vous terminerez sa quête et, en remettant l'attrapeur de rêves à **Yusam**, vous terminerez la quête **Enquête sur la tribu des Élans**. Retournez à Fort Ilkard et dirigez-vous au sud de la carte, direction les ruines.

Zorkan, chef de la tribu des Élans.

Les ruines de la race créatrice

Neutralisez les **groupes de Cultistes** à l'ouest du petit lac et ramassez le **Journal du Cultiste** sur le corps du chef. Dirigez-vous au sud pour atteindre un **immense portail magique (89)** qui produit régulièrement des monstres. Neutralisez les monstres et la **troupe de Trolls**, puis détruisez l'un des trois autels pour démolir le portail. Fouillez ensuite le tas de pierres au centre des **trois obélisques** et récupérez la **Graine de chêne de Volcanis** qui vous sera demandée par **Linu La'néral**, la mercenaire. Dirigez-vous ensuite à l'est, éliminez les **Ombres des roches**, puis pénétrez dans la grotte. Une fois dans les ruines de la Race créatrice, fouillez le corps de l'aventurier pour prendre la **Note d'aventurier** ainsi que l'**Amulette de traduction**. Passez dans la salle centrale, éliminez les vampires et fouillez la salle puis ouvrir la porte ouest. Utilisez l'**escalier** pour accéder au jardin des ruines. Allez discuter avec **Sapphira l'Entropiste** et acceptez de lui rendre service pour commencer la quête **Planter les graines d'Ultarg**. Elle vous remettra un **Cristal temporel**, des **Graines d'Ultarg** et un grimoire sur les **Principes du voyage dans le temps**.

Le plus grand générateur de monstres du monde.

Retournez dans la salle centrale des ruines, traversez l'encadrement de la porte éclair est et

avancez pour rencontrer un **Golem temporel**. Grâce à l'**Amulette de traduction**, vous pourrez le comprendre. Vous en apprendrez plus sur les **Golems gardiens** et devrez ouvrir la porte au nord en veillant à ne pas rester trop longtemps dans la salle du **Golem gardien de l'air** car, pour le moment, il est invulnérable ! Éliminez les **vampires** protégeant le **portail temporel** et entrez dans la pièce du cadran solaire. Utilisez le **pouvoir du Cristal temporel** sur le cadran pour remonter le temps de 10 000 ans...

Le temple de la race créatrice

Sortez de la pièce du cadran, neutralisez le **Commandant des anciens**, puis allez discuter avec **Lokar**, le chef des esclaves **(90)**. Il vous remettra l'**Anneau de Lokar** : conservez-le précieusement puis fouillez la salle pour trouver le parchemin traitant des **Défenses du temple**.

Lokar, le chef des esclaves.

Passez ensuite dans la salle du **Golem gardien de l'air** et discutez avec l'**ouvrier esclave** pour le persuader de vous aider (l'Anneau de Lokar le persuadera). Choisissez le point faible du Golem (feu, froid, armes contondantes, de taille ou d'estoc), puis passez dans la salle centrale. Neutralisez les ennemis, fouillez la salle, puis ouvrez la porte nord. Discutez avec l'ouvrier esclave fabriquant le **Golem gardien des sons** et choisissez le point faible de la créature (feu, froid, armes contondantes, tranchantes ou perforantes). Fouillez la salle, passez dans la salle des gongs et neutralisez les soldats présents. Regardez ensuite l'**Esprit follet** se déplacer pour connaître les **huit notes** composant le code à utiliser dans le présent : mémorisez-les et retournez dans la salle centrale. Ouvrez la porte nord-ouest et foncez vers l'ouest pour discuter avec l'**ouvrier esclave** du **Golem gardien des couleurs**. Tout comme ses collègues, choisissez le point faible du Golem qu'il fabrique (feu, froid, armes contondantes, tranchantes ou perforantes) et ouvrez la porte sud pour atteindre la **salle des mares de couleurs**. Neutralisez les soldats et approchez-vous du **cadavre**. Récupérez le parchemin traitant des **Défenses des Anciens**, fouillez la pièce, puis retournez dans la salle centrale. Ouvrez la porte ouest, détruisez le soldat et montez par les escaliers. Vous vous retrouverez face à **Morag (91)** : parlez-lui avec respect, si vous le désirez, mais de toute façon elle invoquera des gardes pour vous faire passer de vie à trépas... Neutralisez-les, plantez les **Graines d'Ultarg** à la place des mauvaises herbes, puis retournez dans la salle principale du temple. Foncez maintenant dans la **salle du cadran** au nord-ouest de la carte pour retourner dans le présent.

Morag, si je t'attrape...

Les énigmes du temple

Maintenant que les Golems ont tous un point faible, vous allez pouvoir leur expliquer votre façon de voir les choses : vous allez les détruire ! Partez dans la salle du **Golem gardien des couleurs**, atomisez-le, récupérez la Clé du Golem et pénétrez dans la **salle des mares de couleurs**. Détruisez les vampires et commencez la manipulation pour résoudre l'**énigme des couleurs** : récupérez les **deux Gemmes vertes** dans le bassin de couleurs tourbillonnantes, appuyez sur la **gemme bleue** d'un des bassins primaires et sur la **gemme jaune** du second, puis placez une **gemme verte** dans les deux bassins secondaires. Les bassins primaires et secondaires disparaîtront et vous aurez déverrouillé la première serrure de la Porte des Trois (quête **Déverrouiller la Porte des Trois**). Rendez-vous maintenant dans la salle du **Golem gardien des sons**. Atomisez-le et récupérez sa **clé** pour ouvrir la **salle des gongs**. Neutralisez l'**Ancien Champion Bodack (92)**, ramassez l'**Urne de la fée**, puis frappez les gongs de la manière suivante pour restituer les **huit notes** de l'Esprit follet : gong sud-est, nord-est, sud-ouest, nord-ouest, sud-ouest, nord-est, nord-ouest et sud-est. La **seconde serrure** de la Porte des Trois sera ouverte : fouillez la pièce et dirigez-vous vers la salle du **Golem gardien de l'air**. Exterminez-le, prenez sa **clé**, puis approchez-vous de la **salle de l'alchimiste** au sud. N'ouvrez pas la porte tout de suite : essayez d'éliminer le groupe de vampires à distance, puis terminez la bataille au corps à corps. Approchez-vous de l'**établi de l'alchimiste**, prenez les **différentes poudres**, puis approchez-vous du **brasero**. Examinez-le pour connaître les combinaisons de poudre à utiliser. Commencez par les **poudres rouge et jaune** pour obtenir de l'orange, utilisez ensuite les **poudres bleue et rouge** pour obtenir du violet, puis terminez avec les **poudres bleue et jaune** pour obtenir du vert. Le brasero disparaîtra, déverrouillant la dernière serrure de la **Porte des Trois**. Rendez-vous dans la salle à l'est de la salle du **Golem gardien de l'air**, éliminez les vampires, puis fouillez la pièce afin de récupérer le **Chant de Tamorlyn** (pour le **mercenaire Sharwyn**). Retournez dans la salle centrale, ouvrez la porte ouest et retournez dans le **Jardin** pour discuter avec **Sapphira**. Pour vous remercier d'avoir planté les graines, elle vous remettra **quatre Diamants**. Retournez dans la salle centrale, dirigez-vous vers le sud et ouvrez la porte. Vous tomberez sur un **Seigneur Balor** : explosez-le, récupérez la **Clé de l'autel** et prenez le **second Mot de Pouvoir** pour faire apparaître (de nouveau) **Haédraline**. Elle vous donnera de nouvelles informations avant de disparaître. Fouillez les coffres et utilisez le téléporteur pour sortir des ruines. Retournez maintenant au **Puits de béorunna** et remettez le **Mot de Pouvoir** à **Aarin**.

L'Ancien Champion Bodak.

LE TROISIÈME MOT DE POUVOIR

Avant de vous lancer à la recherche du troisième mot de pouvoir, vous pouvez faire avancer quelques quêtes. Allez discuter avec **Rolkid** dans l'enclave des mercenaires pour lui remettre les **têtes de Vaath et Guzud**. Vous n'aurez pas terminé la quête **Sauver les lignes d'approvisionnement**, mais vous obtiendrez un nouvel objectif : récupérer la tête du **Roi Orque Obuld Moult-Flèches**. Rendez-vous ensuite à l'ouest de la carte et discutez avec **Yusam** le druide. Remettez-lui l'**Attrapeur de rêves** pour terminer la quête **Enquête sur la tribu des Élans** et obtenir un **Anneau de résistance aux énergies destructives**. Partez ensuite à **Boislune** pour poursuivre votre aventure.

Obult moult-flèches

Suivez le chemin, passez le **pont de cordes**, puis éliminez le groupe d'Orques. Poursuivez votre route, neutralisez le second groupe d'Orques et pénétrez dans le **repaire du roi Obould** à l'ouest de la carte. Commencez par détruire le **groupe d'Orques** dans la salle nord-

est, puis engagez-vous dans le couloir ouest. Pénétrez dans la salle nord-ouest, atomisez le groupe d'ennemis et fouillez partout. Engagez-vous dans le couloir sud, tournez à droite et entrez dans le **secteur des Drows** (elfes noirs). Neutralisez le petit groupe d'elfes noirs, ramassez la **Note** sur le cadavre du **Commandant drow** et lisez-la. Continuez votre exploration du secteur Drow pour atteindre la dernière salle où se cache **Obult Moult-Flèches (93)**. Après un bref combat, il se rendra. Il essayera de sauver sa tête mais vous devez la ramener : tuez-le, ramassez la **Tête d'Obult**, fouillez la pièce, puis retournez dans le **secteur Orque**. Nettoyez les deux derniers foyers orques avant de sortir de la grotte. Une fois de retour dans Boislune, suivez le chemin, détruisez les **Géants des collines** qui vous barreront le passage pour, finalement, atteindre la **Tribu de l'Aigle d'Or**. Un groupe d'animaux sanguinaires attaquera le village : aidez les villageois, puis discutez avec **Ixaristu**. Poursuivez ensuite votre chemin pour vous enfoncer plus profondément dans **Boislune**.

Obult, roi des traîtres.

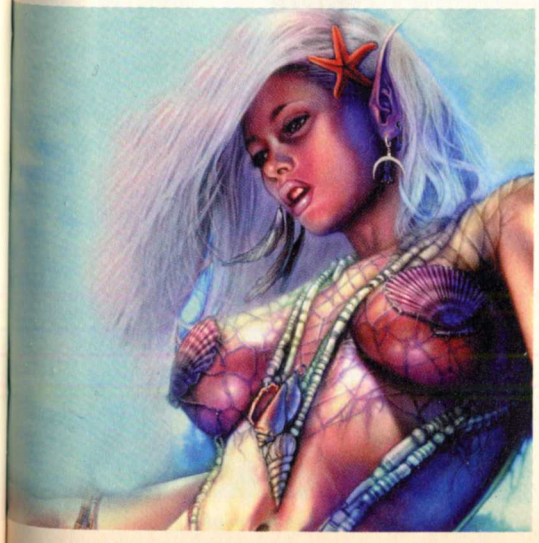
Akulatraxas et les géants des collines

Partez à l'est puis au nord pour atteindre le **1er pont de cordes**. Neutralisez les groupes d'Ogres et de Géants en songeant à vous reposer et à sauvegarder fréquemment votre progression. Traversez le **2e pont de cordes** et pénétrez dans la **grotte** située derrière la cascade. Que les choses soient bien claires : vous pénétrez dans l'antre d'un dragon ! Faites le tour du lac par le sud, puis remontez vers le nord. Vous tomberez sur **Akulatraxas**, une superbe **femelle dragon vert (94)** : acceptez son offre de travailler pour elle (quête **Mission pour le compte d'Akulatraxas**) contre paiement, puis sortez de la grotte. Traversez de nouveau le **2e pont de cordes** puis partez vers l'ouest. Continuez à éliminer les **Géants** et les **Ogres** dans les parages et pénétrez dans le **repaire des Géants**.

Akulatraxas est prétentieuse...

Ouvrez la porte à l'ouest, neutralisez le **groupe de Géants des collines**, fouillez les coffres et ouvrez la porte sud. Ouvrez les salles, éliminez tous les géants que vous trouverez, puis rendez-vous dans la salle centrale. Vous rencontrerez des **Ogres berserkers** et un **Champion Géant des collines** gardant l'accès au niveau inférieur : éliminez tout le monde, fouillez la salle, puis descendez plus profondément dans les entrailles de la terre... Ouvrez la porte sud, supprimez les Ettins gardant l'intersection, puis ouvrez la porte est. Fouillez les salles pour trouver, au nord-est, un **Géant de feu**. Ramassez la **Note** signée de Klauth et retournez à l'intersection. Ouvrez la porte ouest, supprimez le **cuisinier**, puis libérez les **Prisonniers** des géants des collines. Retournez à l'intersection, pénétrez dans la salle sud, puis passez la porte au sud-ouest pour arriver face à du **Chef Géant des collines (95)**. Atomisez-le, ramassez les **Notes** ainsi que sa **tête** et ramenez-la à **Akulatraxas**. Vous terminerez ainsi la quête **Mission pour le compte d'Akulatraxas** et vous pourrez obtenir un **objet magique**, si vous le réclamez, avec respect. Si vous décidez, finalement, de l'attaquer, vous pourrez récupérer un **Œuf de Dragon vert**, du **Sang de dragon** et un objet magique. Sortez de la grotte, dirigez-vous au nord de la carte et engagez-vous plus profondément dans les bois, en direction de l'**Épine dorsale du monde**.

Le chef des Géants des collines.



L'épine dorsale du monde et Gorgotha

Vous arriverez face à une **bande de Cultistes** : exterminez-les et attaquez-vous aux **Géants de feu** qui arriveront de l'ouest. Récupérez le **Journal du Cultiste** et partez à l'ouest. Pénétrez dans la **grotte du Dragon d'airain**, fouillez le **cadavre** afin de récupérer le **Tome de l'anneau** (pour **Eltoora**), fouillez les débris et prenez l'**Écaille de dragon** (pour **Fauche-corps Glinckle** le mercenaire). Sortez de la grotte, partez en direction de l'est pour atteindre une seconde grotte. Pénétrez dans l'antre de **Gorgotha le dragon d'or (96)** et discutez avec cette femelle dragon. Acceptez de lui amener la Tête de Klauth le Dracosire (quête **Gorgotha le Dragon d'or**), puis sortez de la caverne. Partez à l'est, éliminez le **groupe d'Ogres** et engagez-vous au nord. Suivez le chemin, éliminez tous les ennemis pour, finalement, atteindre l'entrée d'une **troisième grotte**.

Gorgotha a besoin d'aide...

Le repaire des géants de feu

Dès votre arrivée dans la **partie sud** du donjon, pénétrez dans la salle à l'ouest pour combattre un **Champion Géant de feu**, puis fouillez la salle afin de récupérer des trésors mineurs. Retournez dans la 1re salle et ouvrez la porte sud. Éliminez les **Géants de feu** et passez dans la salle du pont. Une **troupe de Duergars** protège le passage : éliminez-les en empêchant le magicien d'envoyer ses sorts, puis traversez le **lac de lave** en ouvrant la **porte** au milieu du pont. Neutralisez la **seconde troupe de Duergars**, fouillez la pièce, puis engagez-vous dans le couloir nord. neutralisez **les Géants de feu**, ouvrez la **porte nord** à l'intersection et nettoyez les coffres de leur contenu, dans la salle donnant accès à la **partie nord** du donjon. Ouvrez la porte dans le coin sud-ouest, passez dans la prison et utilisez le levier afin de libérer **Wogar**. Récupérez un maximum d'informations de ce demi-orque, puis laissez-le partir. Retournez dans le couloir et dirigez-vous vers le sud-est pour atteindre l'accès à la **partie est** du donjon. Pour le moment, partez au nord, éliminez les Géants de feu et poursuivez au nord. Vous pénétrerez dans la **chambre de Brunhilda** : récupérez le **Journal de Brunhilda** et retournez dans la salle donnant accès à la **partie nord** du donjon.

Neutralisez la **troupe de Duergars** au bout du pont, ouvrez la porte au nord-ouest et engagez-vous dans le couloir nord. Éliminez les **Géants** gardant l'accès, puis allez dans la salle au nord-ouest de la carte. Fouillez partout afin de trouver le **Livre de rituels de Klauth** et retournez dans la salle où se trouvaient les Duergars. Ouvrez la porte située au nord-est et éliminez le **nouveau groupe de Duergars** avant de poursuivre vers l'est. Neutralisez les **deux groupes de Duergars**, l'un à l'est, l'autre au sud, puis fouillez les coffres. Commencez toujours par éliminer les magiciens et les prêtres, sinon gare à vous ! Nettoyez les dernières salles au nord-ouest **(98)** et retournez à la **partie sud du donjon**. Dirigez-vous au sud-est et utilisez l'accès menant à la **partie est**.

Cet ogre invoque des élémentaux de feu.

Neutralisez les **Molosses sataniques** au bout du couloir est, puis engagez-vous dans le passage sud. Éliminez les Géants de feu et continuez vers le sud pour rencontrer **Skrogg le roi des Géant de feu** : atomisez-le, ramassez l'**Amulette laissez-passer** ainsi que le **Livre de rituels de Klauth**. Continuez au sud puis à l'est (en faisant attention aux pièges) jusqu'à ce que vous soyez bloqué par d'énormes pierres. Engagez-vous au nord, détruisez les **Géants de feu** et les **Slaads**, puis continuez vers le nord. Vous atteindrez l'entrée d'une profonde caverne : entrez dans l'**antre des Slaads**, nettoyez-la de ses premiers gardes, puis approchez-vous de la cage. Vous apercevrez le **Seigneur des Slaads** : éliminez-le, ramassez la **langue** ainsi que le **Livre de rituels de Klauth**, puis fouillez le **coffre** dans le coin nord-est de la cage. Récupérez l'**objet magique** et retournez dans la **partie est** du donjon. Dirigez-vous vers le sud, pénétrez dans la seconde caverne profonde, puis ouvrez la porte est. Neutralisez la **troupe de Yuan-tis** autour du **Dragon bleu** enchaîné et approchez-vous de la **fontaine** au sud. Récupérez la **Sphère de dragon** et le **Livre de rituels de Klauth**, puis placez la Sphère sur le **Piédestal d'Orbe à dragon**. Récupérez la **Sphère de dragon mortelle** et sortez de la caverne. Continuez votre progression au sud et pénétrez dans la 3e caverne.

Vous arriverez dans la **tanière de Klauth** : engagez-vous sur le pont en vous munissant d'un globe d'invulnérabilité, si vous le pouvez. En effet, à chaque fois que vous ouvrirez une porte, une **boule de feu** vous touchera de plein fouet ! Une fois face à **Klauth**, un très ancien **Dragon rouge (99)**, parlez-lui sans le menacer. Posez-lui des questions au sujet des Mots de Pouvoir, puis acceptez de lui ramener des **œufs de dragon** pour commencer la quête **Klauth le Vieux Dragon Rouge**. En échange, il vous remettra le **3e Mot de Pouvoir**. Le problème, c'est que vous avez promis la tête de Klauth à Gorgotha... Il va falloir éliminer ce puissant dragon. Deux solutions existent pour le battre facilement. La première consiste à tuer le Dragon bleu avant de le transférer dans la Sphère, puis de donner la Sphère à Klauth. La seconde solution, si votre personnage est un lanceur de sorts, est de vous placer dernière la dernière porte sur le pont, de la fermer pour empêcher Klauth de passer, puis d'utiliser des sorts à base d'eau et de glace pour l'éliminer. Retournez à l'escalier pour vous reposer, puis retournez au combat avec la totalité de vos sorts. Ramassez ensuite la **Tête de Klauth**, du **Sang de Dragon** et la **Clef**, puis intéressez-vous aux trésors du vieux dracosire : de l'or et des **objets magiques majeurs**, comme une **Armure de dragon rouge** ! **Haédraline** fera, comme de bien entendu, son apparition lorsque vous aurez le 3e Mot de Pouvoir : écoutez-la, retournez discuter avec Gorgotha et remettez-lui la Tête de Klauth. La quête **Gorgotha le Dragon d'or** se terminera et, pour vous récompenser, la femelle dragon vous donnera une **Ceinture de cérémonie des Uthgards** et un anneau magique, si vous réussissez à la persuader. Retournez au **Puits de Béorunna**, pénétrez dans l'enclave mercenaire et discutez avec **Rolkid**. En échange de la tête du roi Obould, vous terminerez la quête **Sauver les lignes d'approvisionnement** et obtiendrez votre récompense. En le persuadant, vous obtiendrez un **Kama +1**. Sortez de l'enclave, vérifiez que vous avez terminé toutes les quêtes en cours, puis entrez dans la **cabane de Aarin Gend** afin de discuter avec ce dernier **(100)**. En lui remettant le **3e Mot de Pouvoir**, vous terminerez le chapitre 3. Direction... **Padhiver** !

Bonjour, monsieur le dragon...

Adieu chapitre 3.

Chapitre 4

LE SIÈGE DE PADHIVER

Les dernières quêtes

Vous arriverez directement au **château de Padhiver**. Parlez avec **Nasher Alongondar**, le seigneur de Padhiver, pour que la quête **L'Ultime Bataille** commence. Discutez ensuite avec **Aarin Gend** et rendez-vous dans les **donjons du château**. Dites au gardien d'ouvrir la grille afin de parler à **Haédraline** et apprendre que **Maugrim** détient le **4e Mot de Pouvoir** ! Passez ensuite dans les **Cavernes du château** pour récupérer quelques trésors et, surtout, discutez avec **Maître Gué (101)**. Retournez dans le hall du château, puis rendez-vous dans le **cœur de la ville de Padhiver**. Vous pourrez visi-

Maître Gué et ses disciples.

ter les différents lieux qui existaient déjà avant votre départ, mais les seuls qui aient de l'intérêt pour vous sont l'**Auberge du Masque de Pierrelune** (quête **Sauver Lisa**) et le **Marché des Lames** (quête **Padhiver assiégée**). Partez ensuite au sud-est du centre-ville pour rejoindre la zone de combat…

La zone de combat nord

Discutez avec le **garde** et franchissez la porte. Partez à l'ouest afin de détruire les **Géants du froid luskaniens** et surtout le **Capitaine de Luskan**. Vous ne pouvez rien faire contre le **Golem de siège**. Dès qu'il ne reste plus que lui, battez en retraite afin de vous reposer. Retournez ensuite dans la zone de combat, ramassez la **Note** du capitaine et lisez-la. Partez ensuite vers le sud, éliminez les **Géants** et engagez-vous dans la ruelle menant au nord-est de la carte : vous y trouverez **Lisa**, la sœur de Luce. Parlez-lui et nettoyez les maisons de la vermine luskanienne… Dirigez-vous alors au centre de la carte, passez devant la **porte principale menant à la zone de combat sud** et détruisez les forces de Luskan. Après avoir éliminé les **Commandant de catapultes**, détruisez les **trois catapultes** et pénétrez dans la maison en face de la porte principale.

Dès votre arrivée dans la maison des magiciens, vous serez accueilli par un **Seigneur Balor (102)** ! Pendant que votre mercenaire attaque cette créature de l'Enfer, neutralisez le **Magicien de Luskan** caché derrière. Le **Golem de siège** au nord-ouest de la carte est maintenant neutralisé : sortez de la maison, partez à l'ouest et pénétrez dans la **maison du vieil homme**. Discutez avec **Asgard** pour qu'il vous révèle l'existence d'un passage secret. Passez dans la salle suivante et manipulez l'**étagère au fond** de la pièce pour passer directement dans la **zone de combat sud**.

Le gardien du magicien.

La zone de combat sud

Neutralisez la **troupe de Géants du froid** et leur **capitaine**, dès votre arrivée, puis engagez-vous dans la ruelle. Pénétrez dans la première maison pour éviter le **Golem de siège** et entrez dans la **seconde maison** dès qu'il aura le dos tourné. Éliminez le **magicien de Luskan** protégé par un **Seigneur Balor**, puis reposez-vous avant de sortir. Pénétrez maintenant dans la maison à l'est de la porte principale pour surprendre et anéantir les **dernières forces luskaniennes**. Vous terminerez automatiquement la quête **Padhiver assiégée**. Reposez-vous, sauvegardez et passez dans la **cour étrange**. Neutralisez un **Balor demi-dragon (103)** protégeant le Portail sous ses pieds, puis pénétrez dans le **Sanctuaire de Maugrim**.

Le gardien du magicien.

LES FORCES DU MAL

Aribeth et Maugrim

Pénétrez dans la salle où se trouve **Aribeth (104)** et commencez à discuter avec elle. Quels que soient vos arguments, la bataille est inévitable ! Engagez le combat et le dialogue reprendra : la quête **Le sort d'Aribeth** débutera. Il est maintenant possible de **rallier Aribeth** à la juste cause… Utilisez le portail, reposez-vous, sauvegardez, puis retournez auprès d'Aribeth. Lors de la discussion, utilisez les arguments suivants :

1. "Je ne me soumettrai jamais..."
1. "Je crois encore pouvoir sauver Padhiver"
1."Il reste un espoir"
1. "Comment en êtes-vous arrivée là..."
1. "On dirait que vous cherchez..."
1. "Il n'est pas trop tard, Aribeth..."
1. "Votre connaissance des forces de Luskan..."
2. "Vous le feriez pour sauver le peuple..."

C'est à ce moment-là que le sort entre en jeu : Aribeth pourra rester du côté de Maugrim ou accepter de se soumettre au Seigneur Nasher…

2. "Il est impossible de revenir en arrière..." (persuasion)
2. "Je sais que vous ferez ce qui doit l'être..."
2. "Nasher pourrait se montrer plus clément..."

Aribeth fera-t-elle le bon choix...

La quête **Le sort d'Aribeth** est maintenant terminée : fouillez la salle et engagez-vous dans le couloir menant au refuge de **Maugrim Korothir**. Il vous attendra et commencera par discuter, puis il stoppera le temps afin d'animer **deux Serviteurs de la Chair**. Neutralisez Maugrim, le plus rapidement possible, puis approchez-vous du coffre au fond de la pièce. Récupérez le **4e Mot de Pouvoir** ainsi que le **Journal intime de Maugrim** et retournez au **centre-ville de Padhiver**. Pénétrez dans l'**auberge du Masque de Pierrelune** et discutez avec **Luce** afin de terminer la quête **Sauver Lisa**. Partez alors en direction du **Château de Padhiver**.

La reine des anciens

Rendez-vous tout de suite dans le donjon, parlez à **Haédraline** et à **Aribeth**, puis allez discutez avec **Aarin Gend** et le **Seigneur Nasher**. Rendez-vous ensuite dans les cavernes du château et allez placer le **4e Mot de Pouvoir** sur son **socle**, car il est temps d'affronter **Morag** en entrant dans la **Pierre es Origines**... Une fois dans le sanctuaire, vous devrez vous défaire de **deux Hommes d'armes des Anciens**. Fouillez les coffres, engagez-vous à l'est et atomisez l'**évocateur**. Continuez à l'est, aidez **Ashira** à battre l'**Homme d'armes**, puis discutez avec le sosie d'Aribeth. Elle vous remettra l'**Amulette d'Ashira** avant de disparaître... Portez cette amulette et dirigez-vous au sud-est de la carte. Neutralisez les **soldats des Anciens** dans la salle suivante, fouillez les coffres, puis poursuivez votre progression vers le sud. Neutralisez les gardes suivants, partez vers l'ouest, puis engagez-vous dans l'étroit couloir. Au bout de ce dernier, vous tomberez sur le **Chef Homme-lézard** et les derniers soldats des Anciens. Neutralisez tout le monde, fouillez les coffres, reposez-vous, puis sauvegardez. Utilisez le **téléporteur** faire pénétrer dans le **Sanctuaire intérieur**... Vous arriverez face à deux créatures géantes : un **Dragon de cuivre corrompu** et un **Dragon d'argent corrompu (105)** ! Que les choses soient bien claires. Vous allez avoir un mal fou à vous défaire de ces deux bébêtes. Concentrez toutes vos attaques sur l'un des deux dragons jusqu'à ce qu'il meure. Si vous dispersez vos forces, vous

Ça va être chaud...

êtes cuit ! En tant que magicien, mon personnage avait des sorts ultimes pour en venir à bout, mais mon mercenaire, lui, n'a pas tenu le choc... Dès que vous les aurez battus, ramassez les **deux fioles de Sang de dragon** ainsi que les **deux Clefs du Gardien**.

Allez récupérer votre mercenaire au **Temple de Tyr** grâce à la **Pierre de rappel**, puis revenez dans le **Sanctuaire intérieur**. Ouvrez les deux portes au nord de la caverne, grâce aux clefs, puis engagez-vous dans la dernière partie du jeu. Votre mercenaire vous fera alors des confidences (si c'est pas mignon). Ouvrez la porte au sud-est pour apercevoir une **image de Morag** en train d'arranger ses **Favoris** et un **Prêtre**. Neutralisez ce dernier en premier, puis occupez-vous des Favoris. Ramassez la clef sur le corps du prêtre et soignez vos blessures. Ouvrez la porte nord, suivez le couloir et entrez dans la **salle de Morag (106)**. Après une courte discussion, l'ultime bataille commencera. Commencez par détruire la **Statue** en face du trône, puis occupez-vous de ses **deux Mains de Morag**. Attirez-les un à un dans les salles précédentes pour les neutraliser plus facilement, puis récupérez leurs armes. Si votre mercenaire est tué, allez le récupérer au début de la grotte. Retournez dans la salle de Morag, approchez-vous du **Trône** et éliminez les **Protecteurs**. Cela aura pour effet de retirer la **sphère de protection** de Morag ! Pendant ce temps, votre mercenaire devra attaquer au corps à corps **Morag** pour la détruire définitivement... Utilisez ensuite le Portail qui sera apparu pour rejoindre Haédraline dans la bulle de protection. Discutez avec elle et utilisez le téléporteur au fond de la bulle pour terminer cette aventure. Bravo, mystérieux héros ! **Padhiver** est sauvée mais le début des ennuis ne fait peut-être que commencer...■

Morag, Reine des Anciens.

PRÈS DE 400
SOLUTIONS COMPLÈTES
ET DES MILLIERS
DE CODES

N'ATTENDEZ
PLUS !

RETROUVEZ
TOUTES LES SOLUTIONS
DE VOS JEUX
EN EXCLUSIVITÉ SUR

3615 PCSOLUCES
08 92 68 14 16

MISES À JOUR RÉGULIÈRES, NOUVEAUX CODES, HOTLINE*

ET
GAGNEZ*
UN LECTEUR DVD
DE SALON
+ 5 FILMS
UNE XBOX
ET UN GAMECUBE

3615-0892 : 0,34 € - CYBER PRESS PUBLISHING - *3615 UNIQUEMENT
XBOX © MICROSOFT CORP. 2002 - GAMECUBE © NINTENDO 2002

SPIDER-MAN

Coffret Édition Limitée !

le 12 décembre

Avec cinestore.com,
GAGNEZ

• 1 Coffret Édition Limitée

Jouez sur le

3615 CINÉ LIVE

et gagnez également

• Un lecteur DVD
• 10 DVD Spider-Man
• 5 T-Shirts • 5 Mugs

(photos non contractuelles)

Concours organisés : 2 sessions, du 1er au 31/12/02 (coffret)
et du 1er au 31/01/03 (lecteur).
3615 : 0,34 €/mm - Cyber Press Publishing

ciné store .com

© 2002 Gaumont Columbia Tristar Home Vidéo

DOSSIER RÉALISÉ PAR
Devildead@wanadoo.fr

LES SIMS : ENTRE CHIENS ET CHATS

Après la simulation de la vie humaine, cette nouvelle extension ajoute de nombreux animaux au quotidien de vos Sims. Des animaux de compagnie mais aussi des bestioles nuisibles !

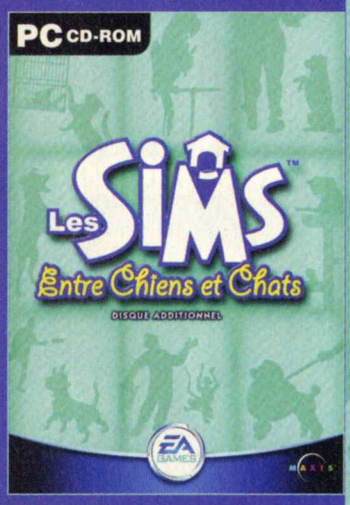
Éditeur : Maxis

Texte : Français

Voix : Françaises

Sortie : Octobre 2002

Config. mini : Pentium III 450 128 Mo



POUR TOUS PUBLICS

Les SIMS™
Entre Chiens et Chats
DISQUE ADDITIONNEL

Retrouvez les Cheats Codes pour ce jeu, dans la rubrique "Triche Trash" à la fin du magazine.

TRENTE MILLIONS D'AMIS

Si les chiens et les chats sont avant tout des animaux de compagnie, ils peuvent également se transformer en véritables amis. Avec un animal de compagnie, il est donc possible de lier des relations sociales et d'augmenter votre niveau dans ce domaine sans devoir inviter des êtres humains ou vous déplacer en ville. Mais généralement, les relations avec les animaux ne sont pas des distractions et, contrairement à des amis plus traditionnels, il faut les entretenir en les nourrissant et en les nettoyant. À moins de ne tisser des relations sociales qu'avec les animaux des familles qui habitent dans le même quartier que vous. C'est une possibilité vous permettant d'obtenir un bon niveau de relation sociale sans devoir réellement vous occuper des animaux. En effet, avec Entre chiens et chats, il y a du mouvement sur votre parcelle de terrain. Beaucoup d'animaux, la plupart ayant déjà des maîtres, passent et viennent vous rendre visite, certains pour quémander nourriture ou attention de votre part. De même, des voisins passent dans la rue, ce qui peut être une manière de les rencontrer sans devoir passer par le téléphone ou un tour en ville ! Les animaux de compagnie sont donc bel et bien un palliatif de qualité pour toutes les personnes vivant seules. Ce qui n'exclut pas pour autant la possibilité d'intégrer un animal dans une véritable famille.

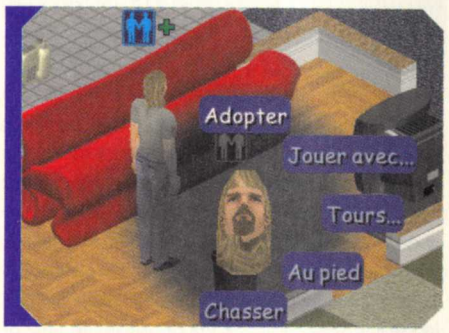
Faites tout de même attention, les amis félins ou canins ne sont pas comptabilisés avec ceux de la famille. C'est pourquoi, si vous voulez vous élever dans votre profession, il faudra de toutes façons passer par des relations sociales plus traditionnelles !

LES CLONES ?

Puisque les voisins du quartier risquent de passer aux alentours de votre maison, vous pouvez être surpris par un événement inattendu. Dans le cas où vous auriez créé plusieurs familles, dont certains membres ont exactement la même apparence physique (y compris vestimentaire), vous risquez de voir passer un double de vous-même devant chez-vous. En fait, il s'agit de l'autre membre d'une famille vous ressemblant comme deux gouttes d'eau ! La première fois, ça surprend !

ADOPTION

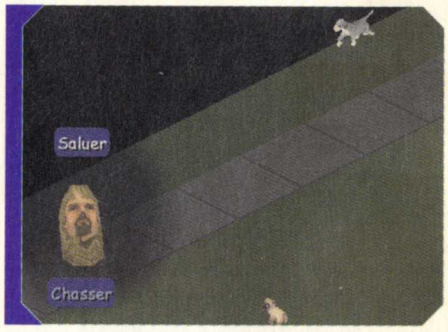
Pour adopter un chien ou un chat, vous avez deux possibilités. Soit l'acheter directement dans le vieux quartier de la ville, soit prendre un peu plus de temps pour économiser de l'argent. En effet, de nombreux animaux viennent vous rendre visite. Vous pouvez en choisir un et commencer à tisser avec lui des relations se limitant à le saluer puis à jouer en le caressant. Lorsque votre relation est supérieure à "**70**", vous voyez une interaction "**Adopter**" s'afficher sur l'animal. Néanmoins, il est conseillé de ne l'utiliser que lorsque votre relation sera supérieure à "**90**", sans quoi cela ne fonctionnera probablement pas.



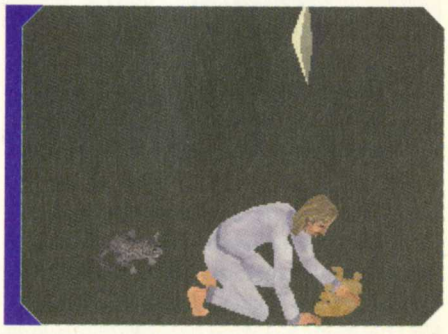
Le risque de l'adoption d'un animal trouvé est de commencer une relation et de ne pas voir réapparaître l'animal le lendemain. Tout le travail peut parfois nécessiter d'être refait si le temps pendant lequel l'animal n'est pas revenu vous voir est trop long. C'est un risque à courir. Autre point gênant : vous n'aurez pas le choix de l'animal à adopter. C'est normal, il existe déjà, alors que si vous en prenez un en ville, vous pourrez le choisir plus spécifiquement. Ainsi, il est possible de choisir la race du chien ou du chat (ce qui n'a pas une grande incidence sur la suite), mais aussi son nom et son sexe.

INTERAGIR AVEC LES CHATS ET LES CHIENS

Tout comme pour des connaissances "normales", il faut d'abord "**Saluer**" l'animal lorsqu'il vient à traîner sur votre terrain. Ce n'est pas le cas des animaux que vous avez déjà adoptés, bien entendu !



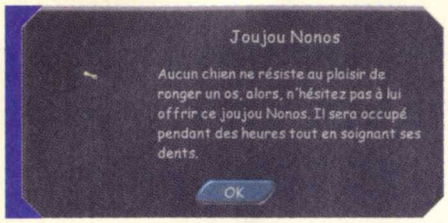
Ensuite, tant que votre relation avec l'animal n'est pas extraordinaire, contentez-vous de le caresser. Pendant que vous le faites, si vous cliquez de nouveau sur l'animal, vous pourrez voir apparaître l'option "**Féliciter**". N'hésitez donc pas à lui faire une caresse puis à le féliciter dans la foulée, ce qui devrait intensifier la qualité de votre relation. Pour les chiens, à partir de "**30**" en relation, n'hésitez pas à utiliser "**Va chercher**", qui augmente aussi le niveau global. De même, l'option "**Féliciter**" peut être un plus dans ce cas-là.



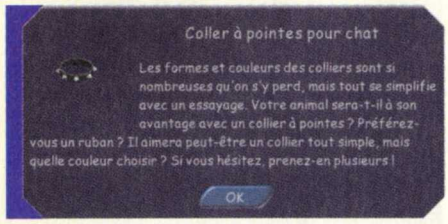
Lorsque la relation atteint "**50**", l'animal est considéré comme votre ami. À ce moment-là, vous pouvez utiliser sans crainte l'action "**Appeler**". Avant, cela serait plutôt risqué et pourrait diminuer le niveau de relation de votre Sim de façon non négligeable.

Surtout, n'utilisez pas "**Enlacer**", "**Lutter**" ou les "**Tours**" tant que l'animal n'a pas tissé une

bonne relation avec vous (au minimum "**70**" ou "**80**"). Un détail qui a son importance : ne perdez pas de temps à apprendre des **Tours** aux animaux qui ne font pas partie de votre famille. Tant qu'un animal n'aura pas été adopté, il semble que lui apprendre quoi que ce soit est une perte de temps.



Il peut être très intéressant de vous rendre en ville pour y acheter des objets pour vos animaux. Les colliers leur font plaisir, mais les jouets sont pour eux des moyens de distraction. La "**Sourimiam**" et le "**Nonos**" seront des jouets indispensables pour votre chien ou votre chat.

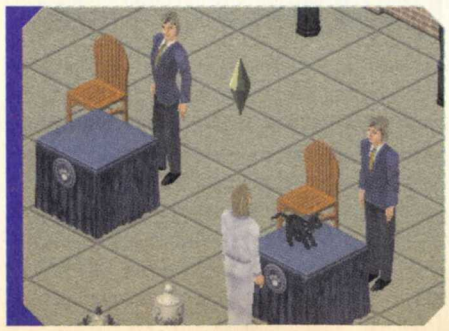


ÉDUCATION

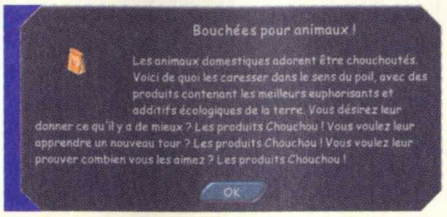
Il est possible d'apprendre différentes choses à vos animaux. À commencer par les "**Tours**" qui vous permettent de faire une partie de leur éducation.

Les chats ont la capacité de la "**chasse**", comme nous le verrons un peu plus tard. De leur côté, les chiens ont également une aptitude spécifique : le "**savoir-vivre**", que nous verrons plus loin également.

Pour augmenter l'obéissance, vous devez utiliser l'exercice "**Au pied**", à réserver à des animaux que vous avez déjà adoptés et surtout avec lesquels vous vous entendez à merveille. Dans le cas contraire, les résultats ne sont pas extraordinaires.



"**Apprendre un tour**", comme son nom l'indique, permet à votre animal de réaliser des actions spécifiques pour vous, mais plus particulièrement pour l'obtention de prix dans les concours. En effet, plus votre animal est doué (obéissance et tours) et plus il sera bien noté.



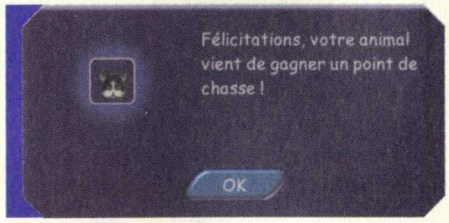
Rendez-vous en ville pour y faire l'acquisition de "**Bouchées pour animaux**" ; cela augmentera leur bien-être et les rendra plus enclins à suivre vos conseils éducatifs !

ANIMAUX NUISIBLES ET PRÉDATEURS

Le chat possède une aptitude très particulière : la chasse. Il est d'ailleurs préférable de lui offrir une souris en plastique (achetée en ville) pour qu'il se fasse les dents. Ensuite, il doit s'attaquer aux différents animaux nuisibles qu'il rencontrera aux alentours de la maison : ainsi, il élimine pour vous les cafards, mais aussi les petits rongeurs. D'ailleurs, si votre chat élimine une souris, il vient la déposer à vos pieds ou non loin de vous, tel un trophée. Même chose avec les putois ou le raton laveur ("**El Bandito**"). Les animaux nuisibles provoquent quelques catastrophes s'ils ne sont pas chassés à temps : le raton laveur renverse les poubelles et saccage quelques-unes de vos installations. Les lapins mangent les carottes de votre potager et les taupes creusent des trous disgracieux sur votre pelouse...

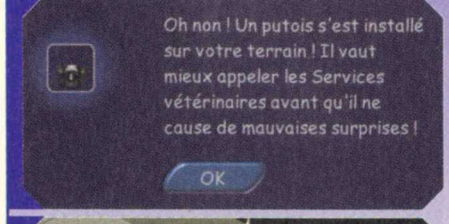
Quant aux chiens, s'ils ne chassent pas à proprement parler, ils peuvent se battre avec les animaux nuisibles et les faire fuir. C'est le cas du raton laveur : votre chien peut le mettre en fuite pour éviter qu'il vienne vous réveiller toute la nuit en renversant sans arrêt les poubelles !

Mais revenons aux chats : plus ils éliminent d'animaux nuisibles et plus leur capacité de "**Chasse**" augmente. Au bout d'un moment, ils deviennent de redoutables adversaires pour tous les intrus néfastes traînant sur votre parcelle de terrain.



Malheureusement, il n'est pas possible de développer la caractéristique "**Chasse**" directement, en tout cas au début. Vous n'avez que la possibilité d'attendre que votre animal vous apporte des souris. Dans ce cas, n'hésitez pas à le féliciter, même s'il faut ensuite vous débarrasser du cadavre du rongeur. Plus tard, lorsque votre chat a au moins un point dans "**Chasse**", vous pouvez lui donner l'ordre de "**Chasser**" les animaux nuisibles. C'est bien plus efficace que d'attendre simplement que le chat prenne l'initiative.

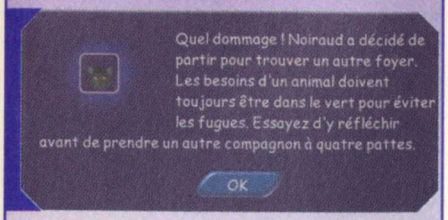
ATTENTION AUX PUTOIS !



Parmi les nombreux animaux qui vous rendent visite, il n'est pas rare de voir débarquer un putois. D'ailleurs, le jeu vous donne la marche à suivre. En effet, il est préférable de faire appel aux services vétérinaires (même pour une dépense de 20 simoléons) que d'aller vous acoquiner avec la bestiole car elle n'hésite pas à vous lâcher une sale odeur en soulevant sa queue si vous êtes à proximité. L'effet immédiat est la mise à zéro de votre hygiène. Foncez à la douche si vous ne voulez pas que votre Sim ne se mette à déprimer !

SOS ANIMAUX MALTRAITÉS

Les chiens et les chats ont des besoins assez similaires à ceux des Sims. Ne pas les contenter vous expose à les voir un jour vous quitter. Alors, faites en sorte que vos animaux se sentent à l'aise, sans quoi vous vous retrouvez vite tout seul !



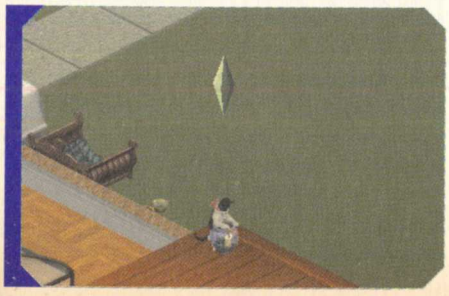
Lorsqu'un animal a fugué, il est possible qu'il revienne plus tard comme un simple animal errant. Il vous faut alors faire preuve de beaucoup d'attention pour qu'il rejoigne à nouveau votre petite famille.

BONNES ET MAUVAISES HABITUDES

Ceci ne concerne que les chiens et les chats puisqu'ils peuvent se déplacer librement, contrairement aux autres animaux que vous pouvez avoir.

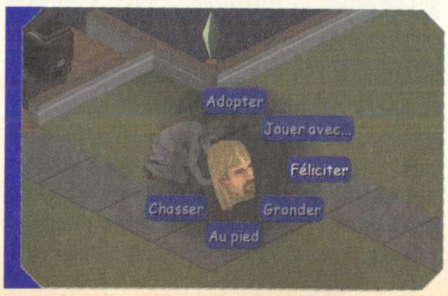
Il n'est pas rare de voir des animaux venir quémander de la nourriture. Fatalement, si vous laissez traîner une assiette sur le sol de votre cuisine et qu'un animal passe par là, il mange une partie de ce qu'elle contient, même si vous avez déjà placé pour lui des dispositifs alimentaires. Voilà qui n'est pas bien grave mais faites attention quand même !

De même, si vous achetez un poisson rouge, cela peut poser quelques problèmes. En effet, si vous avez adopté des chats, ils vont jouer avec l'aquarium pour essayer d'attraper le "machin rouge" et de s'en faire une petite gâterie. Au départ, cela paraît bien inoffensif mais, en réalité, un chat finira bien par avaler le poisson pour ne vous laisser qu'un bocal vide ! Ne croyez pas que le fait de placer le bocal sur une table (de toute façon, vous n'avez pas le choix) empêche les chats de venir goûter à votre poisson décoratif ! La seule façon d'empêcher les chats de s'amuser avec le poisson, c'est de les "**Gronder**". Une action illusoire puisque les chats sont irrémédiablement attirés par le bocal du poisson, qu'il soit vide ou non.



Plus gênant - puisque les animaux peuvent se déplacer librement dans votre demeure -, il n'est pas rare qu'ils laissent des déjections nauséabondes qui enlaidissent le lieu où elles se trouvent et altèrent son confort. Il faut donc faire un nettoyage en règle. À moins de prévoir le coup en installant des **Litièrminator 9000,** ce qui devrait limiter ce type de désagrément pour les chats. Quant aux chiens, ce sera à vous de les éduquer pour leur apprendre à ne plus faire leurs besoins dans la maison. Pour cela, il suffit de les gronder une fois quand vous les prenez sur le fait, en cliquant sur la déjection ou la flaque pour leur expliquer que ce n'est pas bien. Bien sûr, cela diminue votre relation mais devrait empêcher que cela se reproduise à l'avenir (certains animaux sont plus aptes à comprendre que d'autres). Toutefois, il n'est possible de "**Gronder**" que les animaux qui ont été adoptés. Ceux qui errent sur votre terrain sans faire partie de la famille ne sont pas sujets aux réprimandes. Quoi qu'il en soit, il faut bien que les chiens et les chats fassent leurs besoins quelque part. Attendez-vous à voir apparaître des petites taches sur les pelouses extérieures.

Tout comme vous devez "**Gronder**" vos animaux lorsqu'ils font leurs besoins à l'intérieur de la maison, il faut aussi féliciter les chiens lorsqu'ils font leur petite commission à l'extérieur. C'est une des seules façons d'augmenter le "**Savoir-vivre**" d'un chien. Le "**Gronder**" ou le "**Féliciter**" permet de forger son caractère. Faites de même lorsque votre ami canin va se désaltérer dans la cuvette des toilettes. Il ne s'agit pas d'un comportement normal et il est donc préférable de le "**Gronder**". Toutefois, c'est assez difficile puisque vous devez le surveiller de près pour le prendre sur le fait et le réprimander à temps. En effet, lorsqu'il a fini de boire, il n'est plus possible de le "**Gronder**" pour cette action. Mais, comme pour les chats, vous verrez qu'une force mystérieuse attire régulièrement votre chien vers la cuvette, tant que vous ne lui aurez pas inculqué suffisamment de bonnes manières !



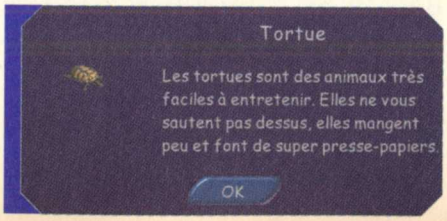
Les chiens, toujours eux, ont l'habitude de vous apporter votre journal. N'hésitez pas à les en féliciter, cela les rend heureux et ils le feront ensuite de façon plus systématique.

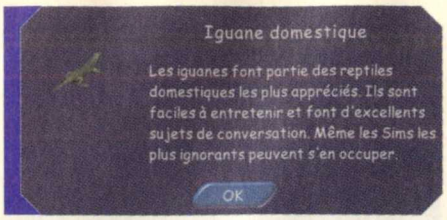
CHIENS ET CHATS EN VACANCES

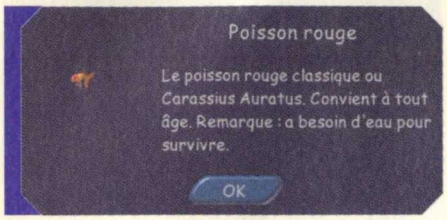
Il est tout à fait possible d'emmener les animaux avec vous lors de vacances (à condition d'avoir l'extension du jeu appropriée). Toutefois, vous vous rendez compte qu'il n'est pas prévu de commodités pour vos animaux dans les aires de vacances. Cela peut poser problème pour certains animaux qui nécessitent une niche, une litière ou une écuelle. La seule solution dans ce cas est de modifier les aires de vacances avant de vous y rendre. Il suffit d'y ajouter les commodités nécessaires à l'animal que vous emmenez. Cela peut paraître illogique de faire les modifications vous-même, mais dites-vous qu'il s'agit plutôt de prévenir, avant de partir, l'organisateur de vos vacances sur le type d'animaux qui vous accompagnent. L'organisateur (vous en l'occurrence) sera ainsi à même de prévoir ce dont vous avez besoin. Il ne vous reste plus qu'à placer les objets nécessaires en modifiant les aires de vacances.

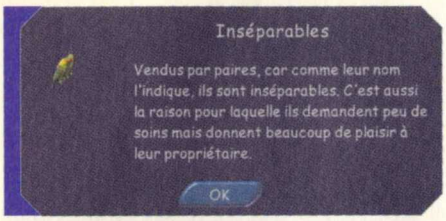
LES AUTRES ANIMAUX

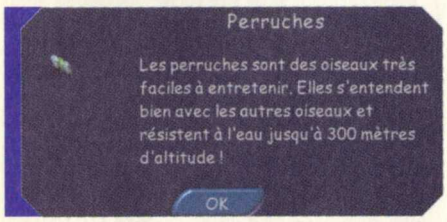
Chats et chiens ne sont pas les seuls animaux disponibles dans "Entre chiens et chats". Vous pouvez en effet acquérir d'autres espèces d'animaux, mais ceux-ci sont moins autonomes que des chiens et des chats et s'apparentent plus à des "objets" avec lesquels il est possible d'interagir. De plus, à l'exception des deux volatiles disponibles dans l'inventaire, l'interaction augmente la distraction et pas les relations sociales.











Que ce soit pour les iguanes, les tortues, les poissons rouges ou les oiseaux, vous devez penser à acheter une cage ou un habitat spécifique pour les loger, sans quoi ces animaux resteront dans votre poche. Une fois déposés à l'intérieur de leur habitat adéquat, il est alors possible de les "**Nourrir**", de "**Jouer avec**", de "**Regarder**" ou de "**Nettoyer**" en fonction du type d'animal. Voilà qui est très limité comparé à ce qu'il est possible de faire avec les chiens et les chats, d'autant que ce faisant, vous obtenez au mieux une petite augmentation de votre distraction… Un rapport assez faible quand on sait qu'une télévision est bien utile pour se distraire.

Reste les deux perroquets, le "**Perroquet Jaseur**" et "**M. Beau**". Ces deux oiseaux ne servent qu'à augmenter le charisme de vos Sims en utilisant "**Parler**" et "**Danser**". Amusant mais, une fois de plus, un miroir se révèle tout aussi efficace pour moins de problèmes puisqu'on n'est pas obligé de le nettoyer ou de le nourrir.

Faites aussi attention à un détail : si la bonne nettoie la maison et ses alentours, elle ne s'occupe pas du nettoyage du perchoir d'un perroquet. Cette tâche vous incombe. Encore un point gênant ! Donc, à moins de vouloir à tout prix un volatile de ce type à la maison, allez plutôt discuter avec un perroquet dans l'un des quartiers de la vieille ville. Vous en trouverez dans certains espaces communautaires et il vous sera possible de leur faire la causette ou de leur donner un biscuit.

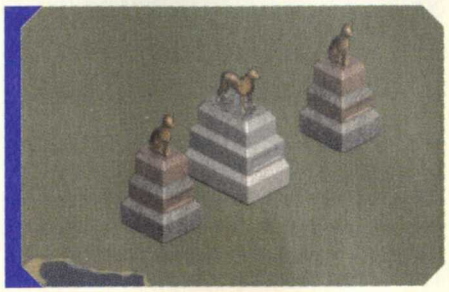
LA MORT DES ANIMAUX

Lorsque les poissons rouges et les tortues meurent, leur habitat devient vide et il n'y a plus rien à faire. Plus étrange, votre Sim peut pleurer régulièrement les iguanes ou les perroquets tant que leur habitat reste dans la maison.

Par contre, il n'en est pas de même pour les chiens et les chats. Comme pour les Sims, lorsque leur heure est venue, la Grande Faucheuse fait son apparition pour emmener l'âme de l'animal. À ce moment-là, vous avez la possibilité d'aller "**Supplier**" la mort. Vous entamez une partie "chifourmi" et si vous gagnez, votre animal revient à la vie. Dans le cas contraire, la mort le transforme en mort-vivant.

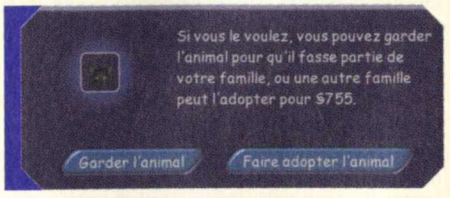
Lorsqu'un chien ou un chat meurt, une petite urne prend la place de son corps et votre (ou vos) Sim(s) pourront se recueillir devant elle. D'ailleurs, cela risque de vous faire perdre pas mal de temps.

Ne laissez pas l'urne telle quelle sur le sol. Passez en mode "**Objet**" et prenez-la, elle se transforme alors en une sorte de monument portant le nom de "**Eternitas Embaumas**". Il en existe deux : l'un pour les chats et l'autre pour les chiens. Vous pouvez alors les reposer dans votre jardin mais l'interaction ne change pas avec les Sims. Ils ne peuvent que "**Pleurer**" l'animal disparu. Pour éviter cet inconvénient qui ne vous apporte rien de bénéfique, vous pouvez revendre ces monuments pour deux simoléons symboliques !



LA REPRODUCTION DES ANIMAUX

Tout comme les Sims, les animaux peuvent se reproduire. Pour cela, il suffit que deux chats ou deux chiens de sexe opposé jouent ensemble et le jeu vous demande si vous voulez élever vos propres animaux. Bien entendu, cela n'arrive pas à chaque fois que deux animaux jouent ensemble. Il faut qu'ils se connaissent depuis longtemps et que leur relation soit satisfaisante. Pourtant, contrairement aux humains, il n'est pas nécessaire qu'ils aient une relation supérieure à "**90**", mais qu'ils soient seulement heureux d'une façon générale. À ce niveau-là, le hasard finit par entrer en jeu !

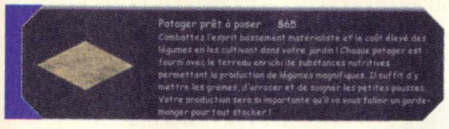


De toute façon, il est difficile de provoquer la reproduction d'animaux. La seule chose que vous puissiez faire est d'adopter deux chiens ou deux chats (qu'ils soient achetés ou rencontrés sur votre terrain) de sexe opposé. Ensuite, vous n'avez plus qu'à laisser faire la nature. Les interactions entre animaux ne peuvent pas, en effet, être vraiment provoquées ! Il faudra dès lors de la patience, pas mal d'heures de jeu et un peu de chance pour que l'heureux événement se produise !

Lorsqu'il y a une naissance, vous vous retrouvez avec une "**Pet Maternity Box**", que vos Sims peuvent aller voir pour découvrir le fruit de l'union des animaux. Ensuite, encore un peu de patience et le bébé devient un adulte. Il vous est alors possible de le garder ou de le faire adopter, ce qui vous rapporte une petite somme d'argent. À noter d'ailleurs que, tant que le chaton ou le chiot n'est pas devenu adulte, il ne vous sera pas possible de voyager pour vous rendre en ville !

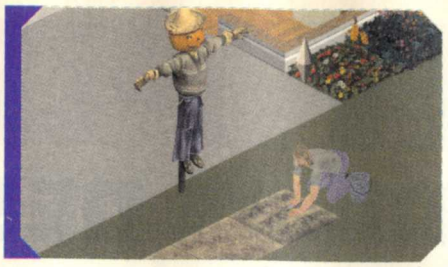
LE POTAGER

Une des grandes nouveautés de Entre chiens et chats, en dehors des animaux, est la possibilité d'avoir son propre potager pour y cultiver des légumes. Mais avant d'en arriver là, il faut vous rendre dans la vieille ville pour y acheter des graines. Un sachet de graines acheté vous permet d'ensemencer cinq carrés de potager.

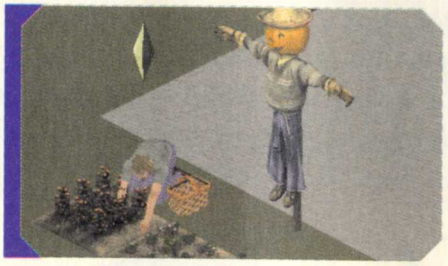


Mais justement, comment fait-on pour réaliser le potager ? Passez en mode "**Construction**" et sélectionnez "**Outil jardin**". Parmi les parterres de fleurs et autres arbustes, se trouve à présent un "**Potager prêt à poser**". Utilisez-le à un endroit dégagé pour créer votre potager. Vous devrez alors planter les graines que vous avez achetées au préalable au jardinier, dans le quartier de la vieille ville. Ensuite, il faut penser à arroser le potager et à retirer toutes les mauvaises herbes pour réussir à obtenir une récolte.

Les chats, et surtout les chiens, font leurs besoins dans le potager, ce qui permet de vous éviter d'en arroser une partie. N'hésitez pas à féliciter votre animal quand il le fait. Vous augmentez ainsi votre relation tout en incitant votre ami à quatre pattes à continuer dans ce sens.



De plus, si vous avez engagé un jardinier pour s'occuper de vos espaces verts, il se chargera d'arroser votre potager si celui-ci en a besoin. Mais comme les chiens et les chats, il vous laissera la charge d'enlever les mauvaises herbes.



Au moment de la récolte, vous avez deux possibilités. Soit vous gardez la production pour vous mais, dans ce cas il vous faudra faire l'acquisition d'un garde-manger (parmi les réfrigérateurs) pour y "**Stocker**" les légumes. De ce fait, vous pouvez manger des produits plus sains puisque cultivés par vous.

La seconde possibilité est de vous rendre dans la ville, sur la place du marché, pour y vendre vos légumes. Il est même possible de transformer votre Sim en cultivateur en installant un grand potager près de votre maison. Plus la production est importante, plus cela vous rapporte ! Une fois au marché, pour vendre votre production, il suffit simplement de cliquer sur l'étalage où il vous est possible d'acheter des légumes. Là, vous pouvez vendre les vôtres au jardinier.

Bien sûr, puisqu'il est possible d'acheter des légumes, vous pouvez en rapporter à la maison pour les stocker dans votre garde-manger et avoir ainsi une nourriture plus saine. Mais rien n'est préférable que de produire ses propres légumes, non ?

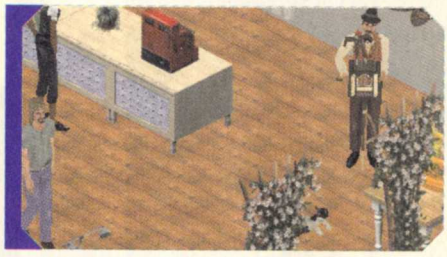
N'oubliez pas de protéger votre potager des différents animaux en installant un épouvantail à proximité. Vous le trouverez dans les objets parmi les "**Décorations**". Cliquez sur le signe infini pour obtenir toute la liste des objets décoratifs, vous devriez le trouver. Car dès que vous avez implanté un potager sur votre terrain, cela va attirer une petite faune destructrice, comme des lapins. Alors, autant préserver votre travail !

LES MEILLEURS LÉGUMES ?

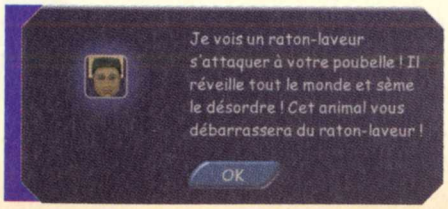
Difficile de répondre à cette question mais des évidences s'imposent ! Les haricots et les tomates ont un avantage non négligeable par rapport aux carottes et laitues. En effet, une fois que vous avez planté un carré de tomates ou de haricots, vous pourrez faire entre trois et cinq récoltes sans devoir utiliser de nouvelles graines. Il vous suffit simplement d'arroser et de retirer les mauvaises herbes. Un avantage de poids, donc, pour les tomates et les haricots. Dans les deux cas, il s'agit de fruits à récolter ce qui explique une implantation durable...

IRMA ET JOSEPH

Deux nouveaux personnages ont fait leur apparition. Ainsi, vous pouvez rencontrer un joueur d'orgue de barbarie sur la place du marché, là où il est possible d'acheter ou de vendre des légumes. Il porte les noms de **"Joseph Renni et M. Hector"** car il est accompagné d'un petit singe. L'interaction semble se limiter à l'écoute de la musique suivie d'un pourboire (comme c'était le cas pour les pianistes, violonistes et guitaristes dans les restaurants).



"Madame Irma" est déjà bien plus intéressante. Elle tient une boutique de magie et peut vous lire les lignes de la main. Cela vous donne quelques indices sur les événements à venir. De même, elle est capable de rentrer en contact avec les chiens ou les chats. De là, vous obtenez des indices sur le potentiel de vos animaux. Enfin, elle devrait être capable de "**Revivifier**" des êtres chers. Après de nombreux essais, nous ne sommes pas arrivés à grand-chose dans ce domaine ! En effet, après avoir occis un grand nombre d'animaux, aucun d'entre eux n'est revenu nous hanter... Peut-être s'agit-il d'un moyen de retransformer un mort-vivant en simple vivant. Un état qui était inéluctable depuis l'extension ÇA VOUS CHANGE LA VIE.



DOSSIER RÉALISÉ PAR
Simon (smohamedely@loisir.net ;-)

HARRY POTTER
ET LA CHAMBRE DES SECRETS

Vous êtes de retour au collège Poudlard, école de sorcellerie, où vous commencez votre deuxième année d'étude de la magie ! Durant votre année scolaire, d'étranges phénomènes se produisent. Des agressions sur les élèves mais également sur le personnel de l'établissement deviennent quotidiennes. Nul ne sait qui en est responsable ! Peu à peu, la panique gagne toute l'école. Pour éviter que Poudlard ne ferme définitivement ses portes, vous décidez de mener votre enquête, avec l'aide de vos meilleurs amis, Hermione et Ron...

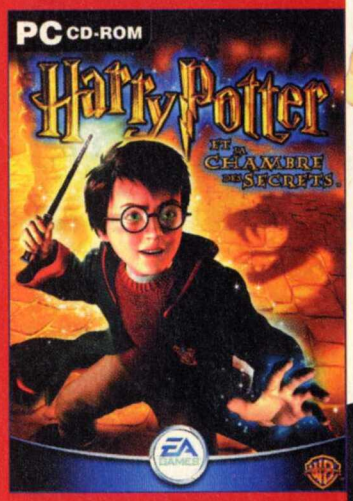
Éditeur : Ea Games

Texte : Français

Voix : Françaises

Sortie : Novembre 2002

Config. mini : Pentium II 450 256 Mo



POUR TOUS PUBLICS

LE SAULE COGNEUR

Passages Secrets : 2/2

Lors du trajet qui devait vous mener vers Poudlard, le véhicule volant dans lequel vous étiez confortablement assis en compagnie de Ron, votre meilleur ami, perd de l'altitude. Vous finissez par atterrir sur les branches d'un arbre gigantesque. La descente est tellement brutale que vous êtes projeté à même le sol. À demi réveillé, étourdi par cette chute inattendue, vous reprenez connaissance dans un grand jardin. C'est alors que vous entendez les cris de détresse de Ron, en prise avec un Saule Cogneur. Courez droit devant et attendez que la racine de l'arbre se lève pour vous frayer un chemin jusqu'au passage, accessible par la gauche.

En descendant les marches de l'escalier, vous êtes face à un coffre. Pour l'ouvrir, il vous suffit d'utiliser **le sortilège Alohomora**. Au cours de cette aventure, vous aurez l'occasion de vous servir de vos nombreux pouvoirs. Pour ce faire, concentrez simplement votre énergie puis, à l'aide de la baguette magique, visez votre cible et jetez votre sort. À l'ouverture du coffre, vous pouvez **collecter des Dragées surprises de Bertie Crochue**. Cela fait, poursuivez votre chemin à droite et approchez-vous de la statue de Gargouille. Cette fois-ci, **servez-vous du sortilège Lumos** sur la créature de pierre. Grâce à votre incantation, un passage caché va se dévoiler sur la droite. Franchissez-le puis continuez votre parcours jusqu'au **Livre de sauvegarde**.

Le Saule Cogneur maintient prisonnier votre ami Ron. Visez puis tirez sur le symbole Flipendo pour qu'il le relâche.

Après l'avoir récupéré, approchez-vous de la fontaine et **utilisez la magie Flipendo** sur la statue du petit dragon. **Vous trouverez ainsi de nouvelles Dragées surprises**. Maintenant, poursuivez votre chemin par la droite puis longez le couloir jusqu'à la sortie. Devant vous, un bagage va pouvoir servir de support pour accéder à une plate-forme plus en hauteur. **Faites appel au sortilège Flipendo** et ciblez ce bagage, pour le pousser d'une traite vers l'avant. Cette action accomplie, montez dessus et atteignez la plate-forme supérieure. Laissez-vous ensuite tomber en contrebas puis, après être passé sous la racine de l'arbre, continuez tout droit en direction d'un deuxième coffre. À l'intérieur, se cache **un Chocogrenouille** : attrapez-le pour régénérer votre énergie.

Avant de poursuivre votre chemin, vous remarquerez une longue fissure sur le mur qui vous fait face. Approchez-vous de celle-ci puis **lancez le sort Alohomora** pour dévoiler **un Premier passage secret**. Dans le coffre qui est entreposé à cet endroit, vous pouvez **collecter des Dragées surprises**. À présent, sortez de ce passage et continuez votre parcours par la gauche. Passez une nouvelle fois sous la racine de l'arbre sans vous faire écraser. Lorsque vous aurez franchi cet obstacle, vous vous retrouverez nez à nez avec le Saule Cogneur. Au niveau de l'abdomen de cet arbre, vous pouvez apercevoir le symbole de Flipendo. Jetez ce sort sur le Saule Cogneur, en visant le stigmate circulaire. Les branches de l'arbre finiront par céder et votre ami Ron sera enfin délivré.

C'est dans ce renfoncement que se trouve le second passage secret.

Empruntez maintenant le passage qui mène à la statue de la Gargouille. Concentrez ensuite votre énergie pour **envoyer le sortilège Lumos** sur cette créature. Vous pouvez dès à présent continuer votre progression par la gauche et récupérer **un Livre de sauvegarde**. En vous tournant à gauche, sautez de rebord en rebord et **ramassez l'ensemble des Dragées ainsi qu'un Chocogrenouille**. Cela fait, descendez en contrebas et placez-vous devant le bloc de pierre situé face à Ron. **Lancez un Flipendo** afin de pousser le bloc vers la plate-forme supérieure. Rejoignez ensuite votre ami et, une fois dans le couloir, jetez un sort sur la Gargouille de pierre à gauche.

Après être passé sous la voûte, utilisez à nouveau un Flipendo en direction du symbole gravé sur le mur. Vous ferez apparaître ainsi les marches d'un escalier. Atteignez le sommet et, avant de sortir de ce couloir, utilisez la magie Alohomora sur le mur du renfoncement à droite. **Un deuxième passage secret se dévoile !** Entrez dans la pièce puis **récupérez dans le coffre des Dragées supplémentaires**. Il est temps de rejoindre Ron dans la cour extérieure. En chemin, **ramassez une première Carte de sorcier de catégorie Bronze (Carte n°7 : Hesper Starkey)**. Celle-ci entre vos mains, jetez à plusieurs reprises des sorts Flipendo sur les armures présentes en ces lieux, puis **collectez des Dragées surprises**. Cette tâche accomplie, poursuivez votre chemin.

Voici la première carte de sorcier de catégorie bronze.

LE PARC DE NUIT (PARTIE 1)

Passages Secrets : 2/6

Continuez de courir tout droit pour rejoindre Ron. La pluie a cessé de tomber et les nuages ont laissé place à un ciel étoilé. Allez vous placer face à la statue de Dragon et jetez-lui à 2 reprises le sort Flipendo afin de faire apparaître des Dragées surprises. Maintenant, partez à gauche et ouvrez le coffre pour y collecter quelques options supplémentaires. Si vous regardez à droite, vous remarquerez une grille qui donne accès à un escalier. Approchez-vous de cette grille. Pour l'heure, vous ne pouvez pas encore emprunter ce passage. Reculez de quelques pas puis regardez en hauteur. Vous apercevrez des blasons accrochés aux murs de 2 tours. Servez-vous du sort Alohomora sur chacun des blasons afin de dévoiler **un premier passage secret sur le mur de gauche**.

Dans le premier passage secret de ce niveau, vous trouverez une Carte de sorcier de catégorie Argent.

Collectez toutes les options présentes puis ouvrez le coffre et récupérez **une première Carte de sorcier de catégorie Argent (Carte**

n°30 : Jocelyn Wadcock). Retournez à l'extérieur puis allez à la rencontre de Ron. Lorsqu'il se dirige vers la porte d'entrée de l'école, partez à gauche et rendez-vous face au portrait de démon, situé à proximité des bancs de bois. Lancez alors un sort Alohomora sur le portrait pour **dévoiler un deuxième passage secret**. Vous trouverez à cet endroit de nombreuses Dragées. Un autre passage est visible à gauche du coffre. Mais, pour l'instant, vous n'avez pas acquis le sortilège adéquat **(Crabadabum)** qui vous permettra de découper les plantes grimpantes qui en bloquent l'accès.

Jetez un sort sur le portrait de pierre pour dévoiler le deuxième passage secret.

Quittez ce bout de jardin puis empruntez l'escalier qui descend à droite. À l'angle du mur, un coffre est accessible. Après avoir récupéré son contenu, remontez par l'escalier et dirigez-vous tout à fait à droite pour apercevoir sur la gauche un nouveau coffre. Collectez les options qui sont à l'intérieur puis rejoignez Ron pour entrer dans l'école.

LA SALLE COMMUNE DES GRYFFONDOR

Dirigez-vous au fond à gauche de l'escalier. Il y a un coffre à cet endroit. Lorsque vous l'aurez ouvert, **récupérez des Dragées surprises.** Montez ensuite les marches de l'escalier. En atteignant le premier étage, lancez des Flipendo sur les 2 armures. Vous pouvez ainsi collecter des Dragées supplémentaires. À présent, dirigez-vous à droite et suivez Ron dans le couloir. Votre ami vous guidera au deuxième étage de cette école où vous pouvez apercevoir un très grand tableau représentant le portrait de la grosse dame. Juste derrière, un passage mène à la salle commune des Gryffondor.

LE SORTILÈGE RICTUSEMPRA

Après la longue scène cinématique, suivez vos camarades qui vous guideront vers le cours de défense contre les Forces du Mal, situé au deuxième étage. Pour ce faire, avancez tout droit et tournez à gauche à l'intersection. Après avoir gravi les marches d'un premier escalier, approchez-vous de Ron, tournez à droite et montez un deuxième escalier. Une fois que vous aurez franchi la porte, vous vous retrouverez dans **la Salle des tableaux**. Avancez vers la rambarde, tournez à gauche et placez-vous sur les marches de l'escalier. Celui-ci va se mettre à bouger et vous emmènera en direction de la plate-forme voisine. À cet endroit, vous ferez la rencontre de Nick le fantôme. Il vous guidera vers l'entrée d'un passage, bloqué par quatre serrures. Pour y accéder, vous devez réunir quarante cartes de catégorie argent. Celles-ci sont disséminées à l'intérieur de l'école et dans le parc de Poudlard.

C'est derrière ce passage que vous accéderez aux Cartes de catégorie Or. Il vous faut impérativement 40 cartes d'argent pour ouvrir les 4 serrures.

En obtenant dix cartes de catégorie argent, une clé apparaîtra dans votre inventaire. Il vous faudra donc réunir les quarante cartes de catégorie argent pour obtenir les quatre clés nécessaires à l'ouverture des serrures. Sachez enfin qu'en empruntant ce passage, vous pourrez accéder à un défi vous permettant de collecter les onze fameuses cartes de catégorie Or.

Pour l'heure, vous n'avez pas les éléments nécessaires pour accomplir cette tâche. Quittez ce couloir et placez-vous sur les marches de l'escalier à gauche qui vous mèneront à un étage supérieur. Empruntez enfin l'escalier suivant afin d'atteindre le niveau où vous attend Ron. Maintenant, parcourez le couloir à gauche. Juste après la scène cinématique où vous serez nez à nez avec le concierge, rejoignez votre camarade et entrez dans la salle de cours.

Votre premier cours dans la salle de classe va vous donner l'occasion d'apprendre le sortilège **RICTUSEMPRA.** Un pouvoir qui vous permettra d'assommer vos adversaires. C'est le célèbre professeur Lockhart qui aura en charge votre apprentissage. Pour acquérir cette magie, vous devrez effectuer des combinaisons directionnelles en suivant les directives inscrites à l'écran. Il existe trois niveaux d'apprentissage dont voici l'ordre :

LE DÉFI DU RICTUSEMPRA

Secrets : 7/7
Petites étoiles : 10/10

Lorsque vous aurez acquis ce nouveau sortilège, le professeur Lockhart vous lancera un défi. Vous devrez effectuer tout un parcours semé d'embûches et vous frayer un chemin vers la sortie, où se trouve l'ultime étoile. Vous n'avez qu'un temps limité pour atteindre votre objectif. Si celui-ci s'écoule, vous perdez le défi. Toutefois, pour vous aider à terminer le niveau dans le temps imparti, des petites étoiles ont été disséminées le long du trajet afin d'augmenter la durée du défi. Sachez également que plus vous serez rapide, plus vous gagnerez des points pour votre équipe Gryffondor. Prêt pour le défi ? Alors, c'est parti !

Passez dans la salle voisine où vous attend un Crabe de feu. Pour le neutraliser, utilisez un Rictusempra puis, une fois qu'il est assommé, poussez-le sur le plateau au centre de la pièce à l'aide d'un Flipendo. Après l'ouverture du passage, rendez-vous dans la salle suivante. Collectez à cet endroit **une première étoile** puis placez-vous sur le carré à même le sol, représentant les traces d'une paire de chaussures. De votre position, effectuez la même opération que précédemment, en assommant votre ennemi puis en le poussant sur le plateau. Cette action va propulser la plate-forme où vous vous tenez vers l'étage supérieur. Lorsque vous serez en haut, allez ouvrir le coffre à droite et récupérez une Carte de catégorie Bronze **(Carte n° 63 : Herman Wintringham)** et 2 Dragées.

Avec le pouvoir Flipendo, poussez ce Crabe de feu sur le plateau.

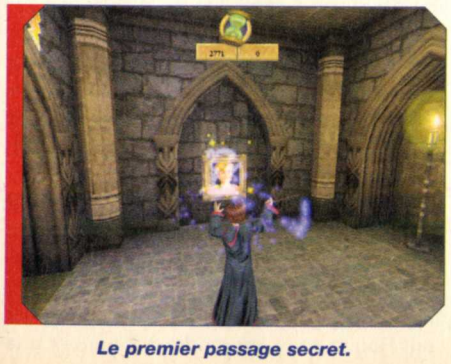
Cela fait, poursuivez votre chemin par la gauche. Avant de passer dans la pièce voisine, récupérez une Chocogrenouille. Dans la nouvelle salle, vous pouvez apercevoir en contrebas des

Escargots géants. Des Crabes de feu sont également présents derrière des barreaux. Laissez-vous tomber, commencez par assommer puis pousser les quatre Crabes dans leurs cellules, à l'aide des sortilèges Rictusempra et Flipendo. Un coffre va descendre du plafond. Effectuez la même opération pour les Escargots géants en les poussant sur les plateaux. Cette fois-ci, c'est **une deuxième et une troisième étoiles** qui feront leur apparition. Vous remarquerez dans cette salle la présence de plusieurs colonnes. Servez-vous d'un Flipendo pour les pousser en direction des options. Montez ensuite sur ces colonnes et collectez les étoiles ainsi qu'une carte de catégorie Argent dans le coffre **(Carte n°23 : Glenda Chittock)**.

Jetez le Gnome dans le trou pour vous en débarrasser définitivement.

Rendez-vous maintenant dans le couloir où se trouvent 2 autres Escargots. En les poussant dans les renfoncements à droite et à gauche, vous obtiendrez **des Dragées surprises**. Poursuivez votre chemin et assommez un Gnome avec le sort Rictusempra. Pour vous en débarrasser définitivement, approchez-vous rapidement de lui afin de l'attraper et jetez-le dans le trou. Il vous cédera quelques Dragées supplémentaires. Après les avoir collectées, montez l'escalier et récupérez un Livre de sauvegarde. Cette tâche accomplie, lancez un sortilège Alohomora sur le portrait du professeur Lockhart. **Un premier passage secret se dévoile !** Récupérez les options contenues dans le coffre puis continuez votre avancée.

En haut des marches de l'escalier, prenez une Chocogrenouille dans le renfoncement de gauche puis retournez-vous pour apercevoir un coffre. À l'intérieur, vous trouverez des Dragées ainsi qu'une Carte de catégorie Bronze **(Carte n°76 : Myron Wagtail)**. Celle-ci en votre possession, avancez dans le couloir à gauche. Une partie du plancher va s'effondrer et les murs qui vous entouraient vont s'abaisser pour laisser place à 2 Crabes de feu. Sans perdre de temps, assommez puis poussez ces créatures dans les trous situés au fond de leur cellule. Franchissez ensuite le couloir et **collectez une quatrième étoile**. Dans la pièce suivante, débarrassez-vous des Escargots en les envoyant dans les renfoncements à gauche et à droite.



Le premier passage secret.

Après avoir atteint la grande salle voisine, réservez le même sort à 2 nouveaux Crabes de feu. En les neutralisant, les murs vont se mettre à bouger et vous permettront d'atteindre l'étage supérieur. Une fois en haut, envoyez un Flipendo sur le chaudron puis **ramassez des Dragées**. Un autre crabe est présent sur les lieux. Assommez cet ennemi puis lancez un Alohomora sur le tableau accroché au mur. Utilisez ensuite le sortilège Lumos sur la Gargouille de pierre.

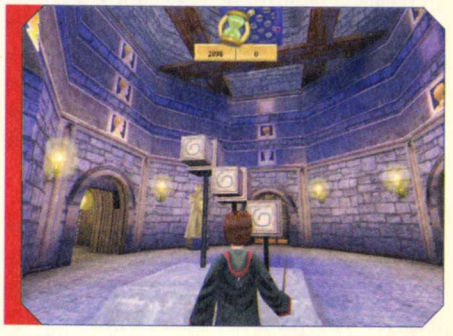
En vous tournant vers la gauche, vous remarquerez qu'une partie du mur scintille d'une poussière lumineuse. Approchez-vous de celle-ci pour découvrir **un Deuxième passage secret**. À l'intérieur, vous trouverez **une cinquième étoile**. À présent, laissez-vous tomber en contrebas puis remontez à l'étage supérieur par le mur de droite. Ramassez les Dragées et continuez votre progression jusqu'à **la sixième étoile**. Lorsqu'elle est entre vos mains, atteignez la corniche où se trouve une Chocogrenouille. De là, regardez le haut du mur et vous verrez un interrupteur avec un symbole représentant le sortilège Flipendo. Utilisez cette magie sur l'interrupteur afin de dévoiler **un troisième passage secret**. Dans le coffre, vous ferez l'acquisition de Dragées et d'une Carte de catégorie Argent **(Carte n°56 : Gédéon Miette)**.

Le deuxième passage secret.

Quittez maintenant ce passage puis, en avançant tout droit, approchez-vous du bord de la corniche. Si vous regardez en contrebas à gauche, vous apercevrez à nouveau le symbole du Flipendo sur un bloc en béton. Descendez à cet endroit et envoyez un Flipendo sur le symbole. Le passage étant dégagé, vous pouvez désormais poursuivre votre chemin. Dans le renfoncement à droite, il y a un coffre. Ouvrez-le et collectez une Carte de catégorie Bronze **(Carte n°93 : Heathcote Barbary)**. Cela fait, empruntez l'escalier qui descend puis assommez l'escargot avant de ramasser les Dragées. Après avoir franchi le couloir, vous arriverez dans un corridor avec 3 interrupteurs.

Le troisième passage secret.

Vous devez pousser les interrupteurs pour aligner 3 portraits identiques du professeur Lockhart. Il y a 3 passages accessibles. Chacun d'eux possède une pose spécifique du professeur : de face, de profil et de dos. Nous allons commencer par aligner le portrait de profil (celui qui donne accès au passage à gauche).



La salle des interrupteurs.

- Un tir sur le premier interrupteur en partant du haut.
- Trois tirs sur l'interrupteur du milieu.
- Deux tirs sur le premier interrupteur en partant du bas.

L'ouverture de la porte s'effectue dès que les 3 portraits de profil sont alignés. Entrez dans ce passage et placez-vous sur la dalle à même le sol. Un mécanisme va provoquer l'abaissement d'une plate-forme contenant une étoile. Approchez-vous maintenant du coffre. Après l'avoir ouvert, récupérez des Dragées surprises. Retournez dans le corridor et, cette fois, alignez le portrait de dos (celui qui donne accès au passage de droite).

- Un tir sur l'interrupteur du milieu.

Pénétrez dans ce passage et, comme précédemment, placez-vous sur la dalle puis allez ouvrir le coffre. En retournant dans le corridor, vous pourrez récupérer **une septième étoile**. Il ne vous reste plus que le portrait de face à aligner.

- Deux tirs sur le premier interrupteur en partant du haut.
- Un tir sur l'interrupteur du milieu.

Le quatrième passage secret.

À l'ouverture du dernier passage, atteignez la petite pièce et lancez un Flipendo sur le chaudron du renfoncement à gauche. Ramassez ensuite les quelques Dragées disponibles puis placez-vous sur la dalle située dans le renfoncement à droite. Vous serez transporté à un étage supérieur. Avancez tout droit puis ouvrez le coffre pour collecter des options supplémentaires. Cela fait, retournez-vous et courez en direction du **Livre de sauvegarde.** Dans le couloir qui suit, utilisez le sort Lumos sur la Gargouille à gauche. Ensuite, poursuivez votre chemin et poussez les Escargots dans les renfoncements situés derrière les portraits de gauche et de droite (vous devez d'abord lancer un Alohomora sur les portraits).

Dans la pièce suivante, tournez-vous à droite pour découvrir **un quatrième passage secret**. Un coffre contenant des Dragées vous y attend. Lorsque vous aurez collecté ces options, sortez de ce passage et continuez tout droit. Dans la salle suivante, lancez le sort Alohomora sur le portrait du professeur Lockhart situé à droite. **Un cinquième passage secret se dévoile !** Récupérez les options dans le coffre puis quittez le passage et approchez-vous du garde-fou. Pour atteindre la plate-forme d'en face, vous devez sauter de corniche en corniche. Effectuez ce parcours en collectant une à une les Dragées disponibles en ces lieux. Une fois que vous avez atteint votre destination, assommez le Crabe puis poussez-le sur le plateau. Un mécanisme va se déclencher et faire descendre un escalier.

Le cinquième passage secret.

Continuez votre progression et, en chemin, récupérez des options dans le chaudron, puis neutralisez les Escargots. Longez ensuite le couloir et gravissez les marches de l'escalier jusqu'à **la huitième étoile**. Celle-ci en votre possession, attrapez la Chocogrenouille puis récupérez de nouvelles Dragées dans le chaudron. Dans le coffre situé au fond du couloir, vous trouverez une Carte de catégorie Bronze **(Carte n°94 : Merton Graves)**. Passez à présent dans la salle d'à-côté. Deux Crabes de feu vont surgir du plafond ! Assommez ces créatures avec un Rictusempra puis poussez-les sur chacun des plateaux afin de lever la grille qui vous bloque l'accès à **la neuvième étoile**.

Cette étoile entre vos mains, allez ouvrir le coffre au fond du couloir à droite. Vous y trouverez une Carte de catégorie Bronze **(Carte n°78 : Orsino Thruston)**. Parcourez ensuite le couloir jusqu'au Livre de sauvegarde. En vous tournant à droite et en regardant le haut du mur, vous remarquerez un interrupteur. Actionnez-le avec un Flipendo et découvrez **un sixième passage secret**. Collectez dans le coffre des Dragées et une Carte de catégorie Argent **(Carte n°68 : Kirley Duke)**. La sortie n'est plus très loin ! Passez dans la salle suivante et, après la scène cinématique, approchez-vous du trou. Vous apercevrez en contrebas 4 plateaux représentant des Crabes de feu. En poussant 4 de vos ennemis sur les plateaux, vous déclencherez un mécanisme qui vous permettra d'atteindre **l'ultime étoile**. Effectuez cette opération en assommant puis en poussant les Crabes dans le trou.

Le sixième passage secret.

Lorsque 4 des Crabes sont tombés, retournez près du trou et contournez-le jusqu'à apercevoir le portrait du professeur Lockhart de dos. Jetez un Alohomora dans sa direction et **un passage se dévoilera**. Descendez ensuite dans le trou puis empruntez ce passage. Cela fait, gravissez les marches des escaliers jusqu'au portrait du professeur. De là, utilisez un Alohomora afin d'ouvrir **le septième passage secret**. Placez-vous maintenant sur les dalles et allez récupérer des Dragées et une Carte de catégorie Argent **(Carte n°34 : Donaghan Tremlett)** dans le coffre. Cela fait, quittez cette salle puis montez par l'escalier pour aller **collecter la dixième étoile**. À présent, poursuivez votre chemin en atteignant le sommet de la pente en spirale. Après avoir surmonté les obstacles (crabes et poutres mobiles), approchez-vous de **l'ultime étoile** pour terminer ce défi.

Le septième passage secret.

Sortez de la Chambre du défi du Rictusempra. Vous pourrez y retourner à tout moment afin de refaire le parcours et ainsi améliorer votre score personnel. Rendez-vous à présent à la Cérémonie des points de maison. Pour ce faire, avancez tout droit jusqu'à la rambarde puis partez à droite en direction des armures. L'une de vos camarades de classe viendra vous montrer l'emplacement de cette salle. Suivez-la jusqu'à cette destination. Si vous avez le meilleur score parmi les autres maisons, vous pouvez accéder à la Salle des récompenses. Un niveau parsemé d'innombrables Dragées surprises ! Vous n'aurez qu'un temps limité pour en ramasser le plus grand nombre, alors ne tardez pas trop !

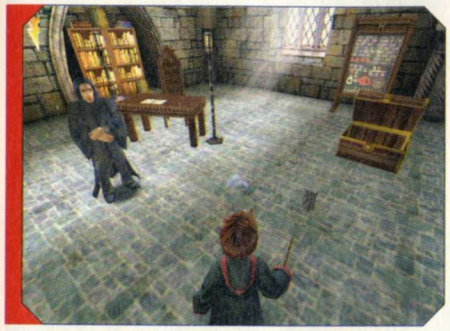
Votre temps achevé, vous ferez la rencontre d'Olivier. Suivez-le jusqu'au Terrain de Quidditch. Votre ami vous expliquera les règles de ce jeu. Une longue scène cinématique suivra votre entraînement. Vous êtes maintenant de retour dans l'enceinte de l'école.

En passant derrière cette grille, vous vous retrouverez sur le terrain de Quidditch.

LA POTION DE WIGGENWELD

Le cours de potions magiques va commencer et il ne faudrait pas être en retard ! Suivez Hermione qui vous guidera en direction du couloir des cachots. Vous finirez par atteindre la salle de classe et, pendant le cours, le professeur Rogue vous apprendra à fabriquer une

Potion de Wiggenweld. Pour commencer, ouvrez le coffre et récupérez **un Mucus de véracrasse et une Écorce de sorbier**. Cela fait, approchez-vous du chaudron sur la droite. Vous placerez automatiquement les ingrédients dans le chaudron et vous obtiendrez une Potion de Wiggenweld dans votre inventaire. Durant votre aventure, vous aurez l'occasion de collecter ces 2 ingrédients disséminés un peu partout dans Poudlard. Il vous suffira alors de trouver un chaudron pour vous fabriquer une potion.



Pour fabriquer une potion de Wiggenweld, il vous faut un Mucus de véracrasse et une Écorce de sorbier.

L'ENCHANTEMENT ECTOPLASMUS

Après la longue scène cinématique, suivez Hermione jusqu'au cours d'enchantements, situé au premier étage. Pour ce faire, montez par l'escalier puis, une fois à l'intersection, empruntez le couloir de gauche, là où vous attend votre amie. Gravissez ensuite les marches à droite et franchissez la porte. Dans la salle voisine, approchez-vous de la rambarde et placez-vous sur l'escalier mobile à gauche. Lorsque vous atteindrez le niveau supérieur, rendez-vous sur les marches suivantes. Celles-ci vous transporteront à un étage supplémentaire. À présent, suivez Hermione dans la salle de cours.

Le professeur Flitwick vous racontera l'histoire de la Chambre des secrets puis vous enseignera un nouvel enchantement : **ECTOPLASMUS**.

Cette magie vous permettra de dissoudre les ectoplasmes, matières organiques verdâtres qui peuvent vous bloquer l'accès à des portes où des options. Pour acquérir cette magie, vous devrez effectuer des combinaisons directionnelles en suivant les directives inscrites à l'écran. Il existe 3 niveaux d'apprentissage dont voici l'ordre :

NIVEAU 1	NIVEAU 2	NIVEAU 3
← → ←	← → ← →	← → ← → ↑ ↑
← → ←	← → ← →	← → ← → ↑ ↑
← → ←	← → ← →	← → ← → ↑ ↑
← → ←	← → ← →	← → ← → ↑ ↑

LE DÉFI ECTOPLASMUS

Secrets : 7/7
Petites étoiles : 10/10

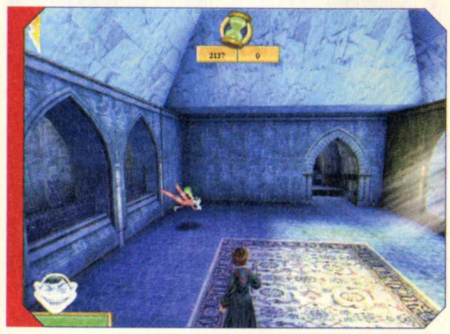
Lorsque vous aurez acquis ce nouveau sortilège, le professeur Flitwick vous lancera un défi. Vous devrez effectuer tout un parcours semé d'embûches et vous frayer un chemin vers la sortie, où se trouve **l'ultime étoile**. Vous n'avez qu'un temps limité pour atteindre votre objectif. Si celui-ci s'écoule, vous perdez le défi. Toutefois, pour vous aider à terminer le niveau dans le temps imparti, des petites étoiles ont été disséminées le long du trajet afin d'augmenter la durée du défi. Sachez également que plus vous serez rapide, plus vous gagnerez des points pour votre équipe Gryffondor. Prêt pour le défi ? Alors, c'est parti !

La poutre est coincée par des ectoplasmes !

Pour commencer, lancez des Flipendo sur les 2 armures présentes dans la pièce. Collectez ensuite des Dragées surprises et passez dans la salle suivante. Un ectoplasme vous bloque l'accès à un passage : utilisez votre nouveau pouvoir pour dissoudre cette matière verdâtre. Traversez ensuite le passage et dirigez-vous à droite. Après avoir descendu les marches de l'escalier, servez-vous une nouvelle fois de votre magie pour vous frayer un chemin. Devant vous se trouve une poutre avec le symbole de Flipendo. Montez sur cette poutre et utilisez un Ectoplasmus sur les matières verdâtres en contrebas. Cette tâche effectuée, placez-vous face au symbole de Flipendo puis, à l'aide de votre pouvoir, poussez la poutre vers l'étage d'en bas.

Le premier passage secret.

À présent, descendez et approchez-vous de la grande fissure, visible sur le mur à droite. Lancez le sortilège Alohomora et accédez à un **premier passage secret**. En ouvrant le coffre qui se trouve dans cette pièce, vous trouverez une Carte de catégorie Bronze **(Carte n°32 : Brigitte Wenlock)**. Maintenant, remontez sur la poutre et sautez en direction de **la première étoile**. Après l'avoir récupérée, descendez par l'escalier, attrapez la Chocogrenouille et tirez sur le chaudron afin de collecter quelques Dragées. Continuez à gauche et prenez le Livre de sauvegarde. Cela fait, passez dans la salle voisine puis débarrassez-vous de tous les ectoplasmes. À cet endroit, vous pouvez ramasser des Dragées dans le coffre et dans la fiole. Poursuivez ensuite votre chemin à droite. Des Crabes de feu sont en faction dans le couloir : assommez-les puis attrapez la Chocogrenouille avant de continuer votre avancée. Au bout du couloir, **une deuxième étoile** vous attend.



Débarrassez-vous de Peeves avec le sort Ectoplasmus.

En descendant les marches de l'escalier, vous vous retrouverez dans une salle avec l'affreux Peeves. Esquivez ses tirs et envoyez-lui des sorts Ectoplasmus pour le mettre en fuite. Lorsqu'il est parti, poursuivez votre chemin. Avant de vous accaparer du Livre de sauvegarde, jetez un sortilège Alohomora sur la statue de dragon. Ensuite, retournez dans la salle précédente pour découvrir **un deuxième passage secret**. En y pénétrant, débarrassez-vous des ectoplasmes collés au mur puis allez ramasser les Dragées et **une troisième étoile**. Cela fait, retournez chercher le Livre de sauvegarde et continuez tout droit. Maintenant, envoyez un Flipendo sur le symbole puis passez dans la pièce d'à-côté. En utilisant ce même sort sur la statue de la sorcière, vous obtiendrez des Dragées supplémentaires.

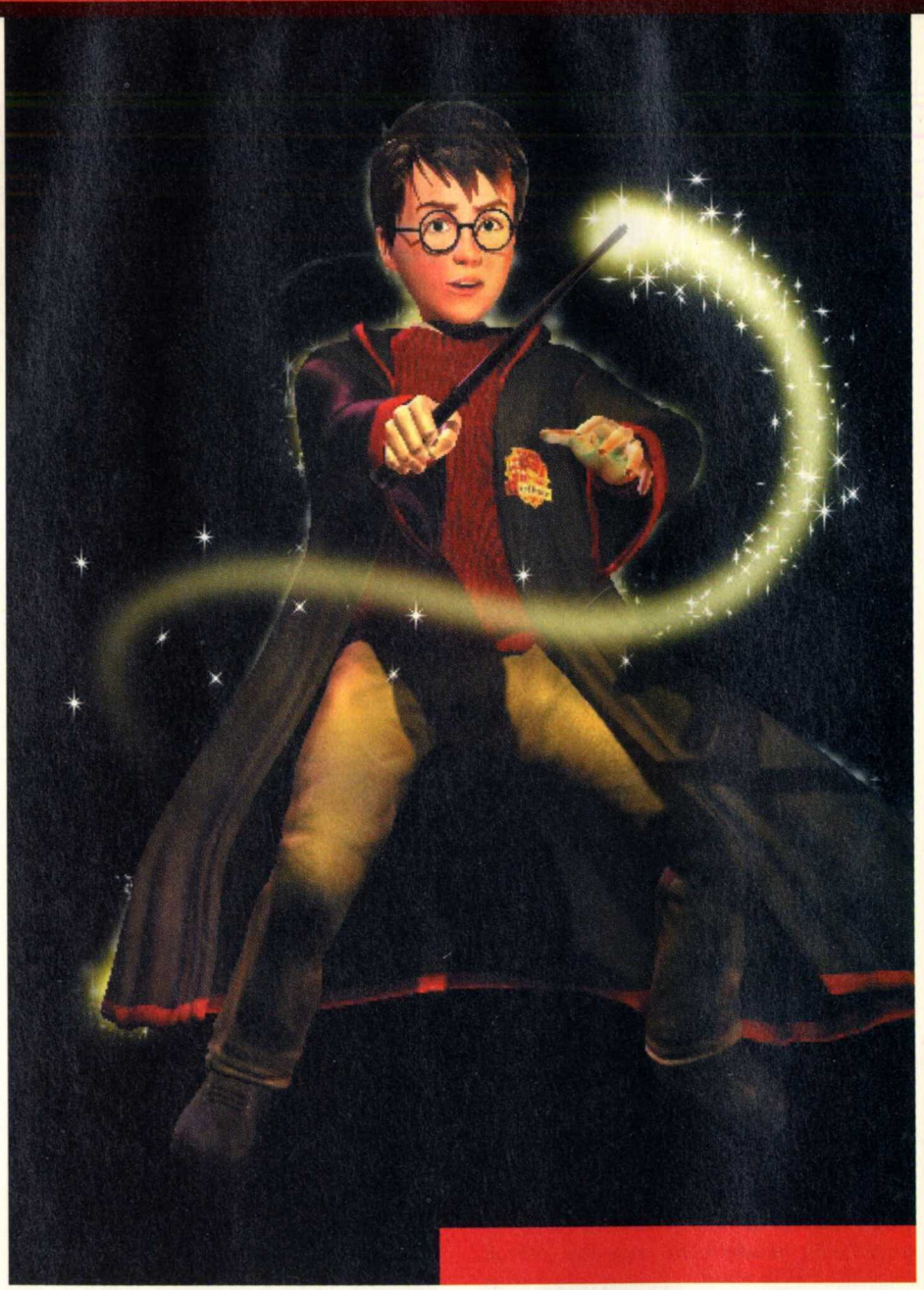
Pour accéder au deuxième passage secret, vous devez utiliser un Lumos sur la statue d'un dragon.

Placez-vous ensuite près de la Gargouille de pierre puis utilisez le sort Lumos. Cette opération accomplie, allez dans la salle précédente et franchissez le mur pour trouver un passage. Parcourez ensuite les pièces jusqu'au bout et **récupérez une Écorce de sorbier**. Une fois que vous l'avez, envoyez un Flipendo sur le symbole et entrez dans la salle suivante. Vous trouverez dans cette zone des Dragées et une Chocogrenouille. Une fois que vous les avez collectées, faites disparaître l'ectoplasme puis courez jusqu'au coffre. À l'intérieur, il y a une Carte de catégorie Bronze **(Carte n°53 : Greta Grandamour)**. Poursuivez maintenant votre chemin vers la sortie de ce couloir et, au passage, assommez les 2 Crabes de feu. Entrez ensuite dans la pièce à gauche, dans la salle suivante, continuez tout droit. Vous voici de retour dans la pièce où se trouvait la statue de la sorcière.

Après avoir lancé un Lumos sur la Gargouille, atteignez rapidement cette salle pour dévoiler le troisième passage secret.

Envoyez un sort Lumos sur la Gargouille de pierre à droite et, sans tarder, descendez les marches de l'escalier pour allez récupérer **la quatrième étoile**. Cette action effectuée, empruntez le passage à gauche, là où est placé un coffre. Vous trouverez à l'intérieur une Carte de catégorie Bronze **(Carte n°66 : Flavius Belby)**. À présent, franchissez le mur pour accéder **au troisième passage secret**. Des Dragées sont disponibles à l'intérieur du coffre. Retournez maintenant dans le couloir et, en descendant les marches de l'escalier, allez chercher le Livre de sauvegarde ainsi qu'une Chocogrenouille. Cela fait, poursuivez votre chemin puis lancez un Ectoplasmus sur la masse verdâtre située à même le sol à gauche. Un plateau se dévoile sous vos yeux. En vous retournant, vous remarquerez la présence d'un Escargot géant dans le couloir d'en face. Assommez-le puis poussez cette bestiole sur le plateau. Cette action va déclencher un mécanisme du mur qui vous dévoilera **un quatrième passage secret**.

Poussez un Escargot sur le plateau afin de dévoiler le quatrième passage secret.



Pénétrez dans la pièce puis ouvrez le coffre pour y récupérer une Carte de catégorie Argent **(Carte n°14 : Fulbert Latrouille)**. Cette carte entre vos mains, retournez dans le couloir puis lancez un Flipendo sur le chaudron afin de collecter des Dragées. Maintenant, entrez dans la salle où ont trouvé refuges les ectoplasmes. Faites-les disparaître puis assommez et poussez l'Escargot sur le premier plateau près de l'entrée. Ensuite, lancez un Alohomora sur la trappe au plafond. Un autre Escargot va tomber sur le second plateau, ce qui va déclencher l'ouverture d'un nouveau passage. **Une cinquième étoile** est accessible ! Avant de la prendre, récupérez **un Mucus de véracrasse** sur une plate-forme, juste derrière l'une des voûtes à droite. En ouvrant le coffre sur la gauche, vous collecterez 2 Dragées supplémentaires. Un escalier vous permet de descendre d'un étage. Arrivé face à la Gargouille de pierre, utilisez un sort Lumos sur cette statue. Récupérez ensuite des Dragées contenues dans le chaudron et le petit coffret.

Le cinquième passage secret se trouve derrière ce tableau.

Dans la salle suivante, vous ferez la rencontre d'un ennemi volant : le lutin de Cornouaille. Débarrassez-vous de lui avec un Rictusempra ! Cela fait, utilisez le sort Alohomora sur le tableau accroché au mur à droite. **Un cinquième passage secret** se dévoile. Entrez à l'intérieur puis collectez toutes les options avant de descendre par le trou pour trouver **la sixième étoile**. Poursuivez votre chemin en contrebas et assommez les 2 Crabes de feu. Après avoir attrapé la Chocogrenouille, ouvrez le petit coffret pour ramasser des Dragées. Envoyez ensuite un sort Ectoplasmus sur la matière verdâtre qui bloque la grille.

Le passage à présent ouvert, quittez cette pièce puis ramassez **une septième étoile**. Sur la droite, à quelques mètres de votre position, vous pouvez apercevoir un ectoplasme : faites-le disparaître pour débloquer le mécanisme de 2 plates-formes mobiles. Sautez ensuite sur la première d'entre elles puis sur la seconde. Vous remarquez en contrebas un gros interrupteur. Lancez un Flipendo pour l'actionner puis rebroussez chemin. Sur le mur de droite, vous accéderez au **sixième passage secret**. À l'intérieur de ce passage, une Carte de catégorie Argent vous attend **(Carte n°59 : Gregory le Hautain).** Lorsque vous l'avez, retournez sur les plates-formes mobiles pour atteindre la corniche d'en face.

En actionnant l'interrupteur au fond à droite, vous accéderez au sixième passage secret sur la gauche.

Faites tomber le chaudron pour ramasser des Dragées puis continuez votre progression dans le couloir jusqu'au coffre. Collectez ensuite les options contenues à l'intérieur et éliminez le lutin de Cornouaille qui se promène dans les parages. Dans la salle suivante, vous serez devant un mécanisme de balance. Empruntez le passage à gauche puis montez les différents escaliers pour atteindre un nouvel étage. À ce niveau, faites disparaître l'ectoplasme verdâtre puis poussez le bagage dans le trou à même le sol. Cela fait, récupérez **une huitième étoile** et rendez-vous dans la petite pièce où se trouvent les Gnomes. Sur place, assommez puis attrapez ces ennemis pour les jeter dans leur tanière. Cette tâche accomplie, ouvrez le coffre et récupérez une Carte de catégorie Bronze **(Carte n°84 : Roland Tonneau)**. À présent, retournez dans la salle précédente, collectez toutes les Dragées dans les chaudrons et le petit coffret, avant de vous laisser tomber dans le trou.

De retour dans la salle du mécanisme de balance, atteignez la plate-forme supérieure et ramassez **une neuvième étoile**. Profitez-en pour récupérer également des Dragées. Cela fait, rendez-vous près du coffre et ouvrez-le pour obtenir des options supplémentaires. Faites attention à l'Escargot qui rôde dans ce secteur ! Lorsque vous l'aurez neutralisé, poursuivez votre parcours jusqu'à la Gargouille de pierre. Utilisez le sort Lumos sur cette statue puis dévalez l'escalier. Une plate-forme lumineuse est visible au-dessus de votre tête. Montez dessus et servez-vous du sortilège Alohomora sur le mur qui vous fait face. **Le septième passage secret** se dévoile ! Ramassez à l'intérieur **une dixième étoile** puis poursuivez votre chemin vers **l'ultime étoile** qui vous permet de terminer ce défi.

Le septième passage secret se trouve là-haut !

À la sortie de ce défi, suivez Ron et rendez-vous à la cérémonie des points de maison, près du hall d'entrée. Si vous avez effectué le défi d'Ectoplasmus en un temps record, par rapport aux autres équipes, vous pouvez accéder à la Chambre des récompenses et ainsi collecter de nombreuses Dragées secrètes.

LA CORNE DE BICORNE

Secrets : 6/7

En compagnie d'Hermione et de Ron, vous décidez de mener votre enquête sur les étranges événements qui se sont produits à Poudlard. Pour commencer, vous devez passer par le couloir du cachot qui est bloqué par des ectoplasmes afin de trouver de la Poudre de corne de Bicorne.

Avancez tout droit jusqu'aux armures et envoyez des Flipendo sur chacune d'elle. Vous pourrez ainsi collecter des Dragées surprises. À quelques mètres sur la gauche, il y a un coffre : ouvrez-le, puis récupérez des options supplémentaires. À présent, empruntez le passage à gauche puis, à l'aide d'un Ectoplasmus, frayez-vous un chemin à travers la matière verdâtre. Lorsque vous aurez franchi la porte, avancez tout droit puis crochetez la serrure avec un sort Alohomora. Longez ensuite le couloir pour atteindre le bord du précipice. De là, lancez un sortilège Flipendo sur les 2 interrupteurs visibles sur le mur d'en face. Bondissez maintenant sur la plate-forme qui vous sert d'ascenseur et faites disparaître l'ectoplasme qui bloque l'accès à un passage. Lorsque vous atteignez l'entrée de ce passage, ouvrez les coffres puis attrapez les Chocogrenouilles.

Actionnez ces 2 interrupteurs pour faire descendre une plate-forme mobile qui vous servira d'ascenseur.

Cela fait, retournez sur la plate-forme mobile et bondissez sur la corniche de droite. À cet endroit, récupérez les Dragées contenues dans le chaudron puis lancez un sort Lumos sur la Gargouille de pierre. Cette tâche effectuée, réutilisez l'ascenseur et, cette fois-ci, empruntez le passage qui vous fait face. En vous débarrassant des ectoplasmes et du lutin de Cornouaille, rendez-vous en bas de l'escalier. Atteignez ensuite le bord du précipice puis tirez un Ectoplasmus vers la matière verdâtre située sur le mur en haut à droite. Un mécanisme va se déclencher et le niveau du liquide vert va augmenter, ce qui vous permettra d'accéder à un pont. Dans le couloir suivant, ouvrez le coffre qui est placé dans un renfoncement à gauche puis ramassez une Carte de catégorie Bronze (**Carte n°6 : Glanmore Peakes**).

Le premier passage secret est derrière ce mur.

À l'opposé de ce coffre, vous trouverez **le premier passage secret** en lançant le sort Alohomora sur le mur. Un autre coffre vous y attend, qui contient une Carte de catégorie Argent **(Carte n°42 : Crispin Cronk)**. Celle-ci en votre possession, poursuivez votre chemin

jusqu'à la sortie du couloir. Vous arrivez dans une grande salle, avec des Escargots géants. Assommez puis poussez ces 2 créatures sur le plateau qui leur sont dédiés. Cela fait, allez chercher les options dans les cellules qui vont s'ouvrir, puis débarrassez-vous des Crabes de feu en les envoyant dans ces mêmes cellules. Vous pouvez à présent accéder à la salle voisine. Avant de partir, ramassez des Dragées dans le chaudron et lancez un Lumos sur la Gargouille de pierre. Dans la pièce d'à-côté, allez ramasser les options contenues dans le chaudron. Retournez ensuite sur vos pas et envoyez des Ectoplasmus sur les matières verdâtres afin d'atteindre l'étage inférieur par des escaliers.

À l'intérieur du deuxième passage secret, vous trouverez une Carte de catégorie Argent.

En atteignant la salle suivante, récupérez les options dans les cachots puis poussez les Escargots à l'intérieur de cet enclos pour les enfermer. Cette action vous permettra d'accéder à la pièce d'à-côté. Avant de poursuivre votre chemin, ouvrez le coffre et collectez une Carte de catégorie Bronze **(Carte n°2 : Cornelius Agrippa)**. Devant vous, un Livre de sauvegarde est accessible ! Ne le prenez pas tout de suite. Ouvrez d'abord le coffre à droite pour obtenir des Dragées et, ensuite, utilisez le sort Alohomora sur le mur situé à l'opposé. Vous accédez au **Deuxième passage secret**. À l'intérieur du coffre présent, ramassez une Carte de catégorie Argent **(Carte n°55 : Honoria Nutcombe)**. Vous pouvez alors aller chercher le Livre de sauvegarde. Pour franchir le précipice, faites disparaître l'ectoplasme qui bloque un escalier sur le côté droit.

Pour accéder au troisième passage secret, actionnez l'interrupteur de la poutre verte et pourpre.

Descendez ensuite les marches puis avancez jusqu'au bord du précipice en vous débarrassant de l'Escargot. Dans cette grande salle, vous pouvez apercevoir 3 interrupteurs incorporés à des poutres de couleurs distinctes**. Il y a 3 passages secrets dans cette pièce**. Envoyez un sort Flipendo sur le premier interrupteur en partant de la gauche (poutre verte), puis sur le premier interrupteur en partant de la droite (poutre pourpre). Ensuite, empruntez l'ascenseur à gauche et, à l'étage inférieur, sautez par-dessus le précipice puis suivez le chemin qui mène à un mur vert avec une poignée. Servez-vous du sortilège Alohomora sur celle-ci afin de dévoiler **un troisième passage secret**. Dans le coffre qui se trouve à cet endroit, vous trouverez de nombreuses options.

Le quatrième passage secret est situé derrière le mur de couleur rouge.

Lorsque vous les avez ramassées, poursuivez votre parcours par le seul trajet possible. Vous serez alors face à un mur de couleur rouge. Là encore, utilisez le sort Alohomora afin de dévoiler **un quatrième passage secret**. Le coffre situé à l'intérieur vous donnera des options supplémentaires. Maintenant, retournez à l'ascenseur et, une fois à l'étage supérieur, actionnez le premier interrupteur en partant de la gauche (poutre verte) puis le deuxième interrupteur en partant de la droite (poutre bleue). Repartez une troisième fois en contrebas et suivez le cheminement jusqu'au mur de couleur bleue. Derrière celui-ci se trouve **le cinquième passage secret**.

Lorsque vous aurez collecté les options contenues dans le coffre, remontez à l'étage puis actionnez une fois chaque interrupteur en partant de droite à gauche (poutre pourpre, bleue, violette et verte). Il ne vous reste plus qu'à réemprunter le même itinéraire et à franchir le nouveau passage disponible en contrebas. Dans la petite pièce où vous allez arriver, vous trouverez dans le coffre une Carte de catégorie Bronze **(Carte n°46 : Miranda Fauconnette)**. Collectez les quelques options disponibles puis actionnez l'interrupteur du mur à l'aide d'un Flipendo.

Le cinquième passage secret est situé derrière le mur de couleur bleue.

À l'ouverture du passage, franchissez-le et empruntez l'escalier à gauche qui mène à un Livre de sauvegarde. Après vous en être emparé, lancez un Ectoplasmus en direction de la matière verdâtre. Réitérez cette opération dans la salle suivante puis servez-vous de la plateforme afin d'atteindre la pièce voisine. Poursuivez ensuite votre progression de salle en salle de la même manière, jusqu'à atteindre un nouveau Livre de sauvegarde. Passez maintenant la porte à l'aide d'un Alohomora puis ouvrez le coffre dans le renfoncement de droite. Vous y trouverez une Carte de catégorie Bronze **(Carte n°4 : Grogan Stump)**. Prenez-en possession et parcourez les salles pour atteindre l'étage supérieur. Pour ce faire, frayez-vous un chemin parmi les ectoplasmes, un Gnome et un Crabe de feu. Près de la Chocogrenouille, vous remarquerez un bloc de pierre qui dissimule une statue de Gargouille. Poussez ce bloc puis lancez un Lumos sur la statue. Sans tarder, rendez-vous à l'opposé où se trouve un ectoplasme et faites-le disparaître.

Lancez un sort Lumos sur la Gargouille de pierre et vous accéderez au sixième passage secret dans la salle voisine.

En franchissant le passage, vous apercevrez sur le mur à gauche **le sixième passage secret**. Récupérez des Dragées dans le coffre et poursuivez votre chemin en franchissant une nou-

Voici la Corne de Bicorne !

velle porte. Dans la salle voisine, vous pourrez collecter quelques options supplémentaires. Rendez-vous ensuite au bout de la pièce et laissez-vous tomber à l'étage inférieur. Deux Crabes de feu vont vous attaquer. Débarrassez-vous d'eux puis sautez de colonne en colonne pour atteindre le passage à gauche. Il ne vous reste plus qu'à poursuivre votre progression pour trouver la fameuse **Corne de Bicorne**.

LE CLUB DES DUELS

Vous êtes dans la salle de cours du professeur Rogue. Partez vers la table où sont posés des ingrédients puis récupérez **un Mucus de véracrasse et une Écorce de sorbier**. Cela fait, approchez-vous du chaudron et vous obtiendrez automatiquement **des Potions de Wiggenweld**. En ouvrant le coffre qui se trouve dans cette salle, vous pourrez collecter une Carte de catégorie Bronze **(Carte n°9 : Funhilda de Gorsemoor)**. À présent, quittez cette pièce puis retournez dans le couloir des cachots. Hermione vous y attend ! Après lui avoir remis le Corne de Bicorne, suivez Ron qui vous guidera vers la Grande Salle des Duels.

Un duel va s'engager et vous serez face à un membre de l'équipe de Serpentard. Déplacez-vous latéralement de gauche à droite et de haut en bas pour esquiver les tirs de votre adversaire. Concentrez en même temps votre pouvoir du Rictusempra et projetez-le sur votre cible. Lorsque vous toucherez à plusieurs reprises votre ennemi, la victoire sera vôtre. Après la scène cinématique, vous devrez vous rendre dans la salle du cours de Botanique. Pour ce faire, suivez votre ami Ron à l'extérieur de l'école.

LE SORTILÈGE CRACBADABUM

Le professeur Chourave va vous enseigner un nouveau sortilège : **CRACBADABUM**.

Cette magie vous permettra de couper les cordes, les plantes grimpantes et les toiles d'araignée. Pour acquérir ce pouvoir, vous devrez effectuer des combinaisons directionnelles en suivant les directives inscrites à l'écran. Il existe 3 niveaux d'apprentissage dont voici l'ordre :

LE DÉFI DU CRACBADABUM

Secrets : 11/11
Petites étoiles : 14/14

Lorsque vous aurez acquis ce nouveau sortilège, le professeur Chourave vous lancera un défi. Vous devrez effectuer tout un parcours semé d'embûches et vous frayer un chemin vers la sortie où se trouve l'Ultime étoile. Vous n'avez qu'un temps limité pour atteindre votre objectif. Si celui-ci s'écoule, vous perdez le défi. Toutefois, pour vous aider à terminer le niveau dans le temps imparti, des petites étoiles ont été disséminées le long du trajet afin d'augmenter la durée du défi. Sachez également que plus vous serez rapide, plus vous gagnerez des points pour votre équipe Gryffondor. Durant votre parcours, utilisez le sort Flipendo sur les chaudrons, arrosoirs, petits coffrets, pots de terre, armures, etc., pour collecter des Dragées. Prêt pour le défi ? Alors, c'est parti !

Avancez jusqu'à la plante grimpante qui bloque l'accès à un passage. Ensuite, lancez votre sort Cracbadabum sur elle pour vous frayer un chemin. Sur la droite, vous devriez apercevoir un coffre. Ouvrez-le et récupérez des Dragées. Cela fait, poursuivez votre chemin jusqu'au prochain coffre et collectez des options supplémentaires. À gauche du chaudron, il y a un mur avec la gravure d'un bouquet de fleur. Jetez un sortilège Alohomora sur cette façade et vous découvrirez **le Premier passage secret**. Après avoir ramassé les Dragées contenues dans le coffre, rendez-vous dans la cour extérieure. Neutralisez les Escargots puis poussez-les sur chaque plateau présent en ces lieux. Il faudra bien sûr utiliser un sort Cracbadabum pour faire disparaître les plantes grimpantes qui en bloquent l'accès.

Le premier passage secret se trouve derrière le mur à gauche du chaudron.

Lorsque 2 des Escargots seront sur ces plateaux, un passage inaccessible auparavant va s'ouvrir. Avant de l'emprunter, approchez-vous du banc de bois où sont entreposés des pots de terre et un arrosoir. Lancez des Flipendo sur ces ustensiles puis collectez des Dragées. Ensuite, retournez-vous pour apercevoir 2 petits portraits de démon gravés sur le mur au-dessus des voûtes. Il s'agit en fait d'interrupteurs ! Lancez un sortilège Flipendo pour les actionner. Il y en a 2 autres sur le mur à gauche. Dès que ces 4 interrupteurs seront activés, **un Deuxième passage secret** va se dévoiler à droite du banc de bois. À l'intérieur, vous trouverez un coffre contenant une Carte de catégorie Argent **(Carte n°70 : Léopoldine Smetwyck)**.

Actionnez 4 de ces interrupteurs à visage de démon pour découvrir le deuxième passage secret.

À présent, retournez dans la cour et poursuivez votre chemin jusqu'à **la première étoile** que vous ramasserez. Attrapez également la Chocogrenouille puis récupérez le Livre de sauvegarde. Cela fait, servez-vous d'un Cracbadabum pour rompre la corde et emprunter le passage à droite. Neutralisez à distance les Champignomes puis laissez-vous tomber sur les plates-formes en contrebas. Vous accéderez ainsi au **troisième passage secret**, en vous approchant du coffre. Inutile d'ouvrir ce coffre, il ne contient rien d'important ! Retournez au niveau supérieur puis utilisez le sort Cracbadabum sur les 2 cordes à droite et à gauche du pont-levis. Ensuite, montez sur les colonnes puis sautez sur la corniche la plus proche. En longeant celle-ci, passez sous la voûte et coupez une troisième corde à l'aide de votre pouvoir.

Inutile d'ouvrir le coffre du troisième passage secret, il ne contient que l'infâme Peeves.

Maintenant, rebroussez chemin et franchissez le pont. Après avoir récupéré **une deuxième étoile**, débarrassez-vous des lutins de Cornouaille puis ouvrez le coffre. Vous trouverez à l'intérieur une Carte de catégorie Bronze **(Carte n°12 : Merwyn le Malicieux)**. Neutralisez ensuite l'Escargot et collectez un Mucus de

véracrasse. Cette tâche accomplie, allez rompre la corde puis poussez le cube vers le plateau. Un passage est maintenant accessible derrière vous. Partez y ramasser **une troisième étoile** et continuez votre avancée jusqu'à la cour suivante. Sur les lieux, vous ferez la rencontre de nouveaux ennemis : les Piques piquantes !

Comme pour les Champignomes, neutralisez ces ennemis à distance. Ensuite, poussez la colonne et servez-vous de celle-ci pour monter à l'étage supérieur. À l'aide d'un Cracbadabum, coupez la corde puis montez sur l'élévateur. En atteignant le niveau du dessus, faites disparaître la première plante grimpante et la corde, puis continuez tout droit vers la seconde plante. Après vous être servi d'un Cracbadabum, collectez les Dragées puis laissez-vous tomber en contrebas. Ramassez ensuite la Chocogrenouille et retournez dans la cour. Maintenant, empruntez le passage à gauche où se trouve **une quatrième étoile**. Lorsque vous l'aurez ramassée, longez le couloir et prenez le Livre de sauvegarde. Pour continuer votre parcours, vous devez enlever la toile d'araignée. Un Cracbadabum fera l'affaire !

Le sort Lumos vous permettra d'accéder au quatrième passage secret.

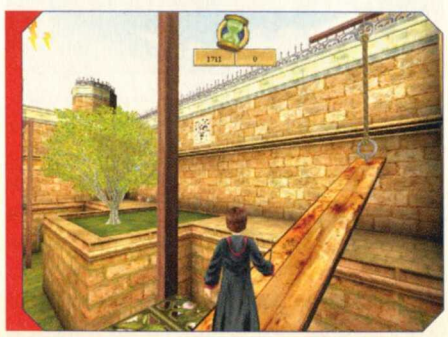
Placez-vous à présent sur la plate-forme de bois puis rompez la corde sur la droite. Vous serez ainsi transporté vers la corniche d'en face. Faites disparaître la toile et, une fois sur place, collectez **une cinquième étoile**. Utilisez ensuite le sort Lumos sur la Gargouille de pierre puis, sans perdre de temps, gravissez les marches de l'escalier à droite. Au sommet, sautez sur la planche de bois et avancez tout droit en direction du mur du fond. **Un quatrième passage secret** se dévoile ! Ramassez **une sixième étoile** à l'intérieur. Cette tâche accomplie, coupez la corde puis retournez-vous pour **apercevoir une septième étoile**. Lorsque celle-ci est en votre possession, empruntez le passage à droite et vous découvrirez derrière le mur **le cinquième passage secret**.

Franchissez le mur qui vous fait face et vous trouverez le cinquième passage secret.

Après avoir récupéré une Carte de catégorie Bronze dans le coffre **(Carte n°18 : Ulric le Follingue)**, montez les marches de l'escalier puis poussez le cube qui se trouve dans la pièce. À présent, retournez vers la statue de Gargouille et poussez une nouvelle fois le cube. **Le sixième passage secret** se dévoile sur le mur de droite ! Dans le coffre, vous trouverez une Carte de catégorie Argent **(Carte n°8 : Derwent Shimpling)**. Ramassez-la puis franchissez à nouveau le pont pour vous diriger cette fois-ci à gauche. Dans le couloir, neutralisez l'Escargot et le Crabe de feu. Ensuite, faites disparaître les ectoplasmes et poussez le cube vers la gauche. En vous aidant de celui-ci, atteignez la corniche supérieure et poursuivez votre chemin jusqu'à la corde. Approchez-vous d'elle, coupez-la puis laissez-vous tomber dans le trou. Une fois en contrebas, récupérez **une huitième étoile**.

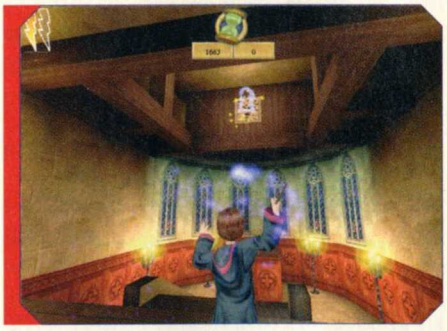
En poussant le cube dans le trou, le sixième passage secret se dévoilera.

Maintenant, sautez de plate-forme en plate-forme afin d'atteindre le fond de la pièce et récupérez un Livre de sauvegarde. Cela fait, débarrassez-vous des Champignomes puis sortez dans la cour. Avant de poursuivre votre chemin, attrapez le Chocogrenouille. Dans la cour voisine, vous serez nez à nez avec des Tentaculas vénéneuses. Assommez-les à l'aide d'un Cracbadabum et frayez-vous un passage vers le coffre. Continuez ensuite en montant par l'escalier. Vous finirez par trouver **une neuvième étoile**. Coupez la première corde en hauteur à droite, celle qui maintient la planche de bois. Vous pourrez ainsi atteindre une corniche supérieure. En continuant votre progression, jetez un sort Alohomora sur le portrait du démon gravé sur le mur. **Un septième passage secret** se dévoile ! À l'intérieur, vous trouverez **une dixième étoile** ainsi qu'une Carte de catégorie Argent dans un coffre **(Carte n°85 : Blenheim Stalk)**.



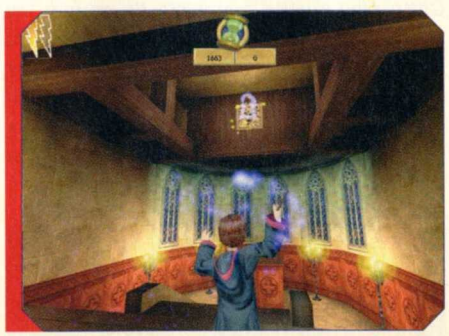
Servez-vous de la planche de bois pour atteindre le septième passage secret, derrière la gravure du démon sur le mur.

À présent, rebroussez chemin puis laissez-vous tomber vers l'arbre en contrebas. Débarrassez-vous ensuite des Esprits qui gardent le sorbier, puis ramassez les Écorces qu'ils vous céderont. Servez-vous une nouvelle fois du sort Cracbadabum sur les cordes pour faire descendre une autre planche. Lorsque vous atteindrez la plate-forme voisine, neutralisez les Esprits des arbres et allez prendre le Livre de sauvegarde. Dans la cour suivante, vous serez nez à nez avec des Escargots et des Piques piquantes. Éliminez en premier lieu ces dernières, puis libérez les plateaux à même le sol qui sont bloqués par des plantes grimpantes. Cela fait, assommez les Escargots puis poussez 2 d'entre eux sur chacun des plateaux. À l'ouverture de la grille, franchissez le passage.



Vous trouverez une étoile supplémentaire dans le huitième passage secret.

En hauteur vers le plafond, vous pouvez lancer un Flipendo sur le portrait du démon. **Le Huitième passage secret** se dévoile ! Envoyez un Cracbadabum sur la corde située derrière **la onzième étoile** puis allez récupérer cette option. Cette tâche accomplie, lancez un sort Lumos sur la statue de Gargouille et poursuivez votre parcours par le seul chemin possible. Frayez-vous un passage entre l'ectoplasme, les racines des arbres et les toiles d'araignée pour atteindre **la douzième étoile**. En vous plaçant au bord

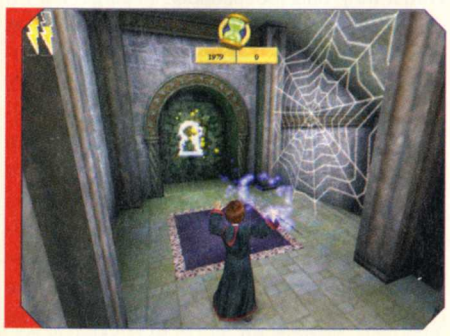


Derrière ce mur, vous trouverez le neuvième passage secret.

du précipice, tournez vers la gauche puis coupez les 2 cordes accrochées au mécanisme. Franchissez ensuite la passerelle et utilisez un Alohomora sur le mur représentant la gravure d'un bouquet de fleur. **Le neuvième passage secret** se trouve juste derrière. Rendez-vous au fond de la pièce en vous débarrassant des ectoplasmes, ouvrez le coffre et récupérez une Carte de catégorie Bronze **(Carte n°49 : Elladora Ketteridge)**.

Derrière ce mur, vous trouverez le neuvième passage secret.

Maintenant, quittez la pièce et sortez dans la cour où vous attendent 3 Tentaculas vénéneuses. Assommez-les et poursuivez votre chemin vers **la treizième étoile**. En tournant à gauche, lancez un Alohomora sur le mur représentant la gravure d'un bouquet de fleur. Vous découvrez **le dixième passage secret**. En ouvrant le coffre, vous trouverez une Carte de catégorie Bronze **(Carte n°21 : Lord Stoddard Withers)**. À présent, quittez cette salle et faites disparaître la toile d'araignée à gauche afin de poursuivre votre chemin le long du couloir jusqu'au Livre de sauvegarde. Lorsque vous passerez dans la salle voisine, neutralisez l'Escargot puis envoyez un Lumos sur la statue de Gargouille. Un passage apparaît ! Traversez le mur et allez ramasser **la quatorzième étoile**.



C'est derrière le mur situé à gauche de la toile d'araignée que vous accéderez au dixième passage secret.

Dans ce couloir, un escargot va descendre du plafond : assommez-le puis poussez cet ennemi sur le plateau qui lui est dédié. La grille qui vous bloquait le passage va se lever et vous pourrez continuer votre progression. Collectez une Dragée puis lancez un Alohomora sur la fissure du mur à gauche. Vous accéderez ainsi au **onzième passage secret**. Allez collecter les options puis retournez dans le couloir et avancez droit devant. De nouveau, des escargots vont vous empêcher de passer. Poussez 2 d'entre eux dans le trou du mur et envoyez le dernier sur le plateau qui se trouve dans le passage secret. Un coffre va apparaître derrière un mur ! À l'intérieur, récupérez une Carte de catégorie Argent **(Carte n°87 : Thadée Thurkell)**. Cela fait, continuez votre progression jusqu'à l'ultime étoile. Avant de la toucher, collectez toutes les options qui sont aux alentours.

Envoyez le sort Alohomora sur cette fissure du mur pour dévoiler le dernier passage secret de ce niveau.

Le défi remporté, empruntez l'escalier à gauche puis suivez votre ami Ron jusqu'à la serre. À cet endroit, approchez-vous du chaudron pour mélanger les ingrédients que vous avez pu ramasser durant le défi (Mucus de véracrasse et Écorce de sorbier). Vous obtiendrez des Potions de Wiggenweld. Poursuivez ensuite votre chemin à l'extérieur pour atteindre l'entrée de la serre. À l'aide d'un Cracbadabum, faites disparaître les plantes grimpantes, puis franchissez la porte.

LA PEAU DE SERPENT D'ARBRE DU CAP

Secrets : 3/3

Lancez un Cracbadabum sur les vignes puis avancez vers la cour. Des Tentaculas sont en faction dans cette zone. Assommez-les pour vous frayer un chemin vers le passage bloqué par des plantes grimpantes. En longeant le couloir, débarrassez-vous des Crabes de feu puis franchissez le pont de bois jusqu'au couloir suivant. En parcourant celui-ci jusqu'au fond, coupez les cordes qui maintiennent le mécanisme. À présent, rebroussez chemin puis effectuez le même itinéraire pour vous retrouver sur le pont. Lorsque vous atteindrez le couloir, coupez les cordes du mécanisme. Ensuite, envoyez un Flipendo sur la dalle à même le sol. Le mur sur la droite va s'ouvrir et dévoiler **un Premier passage secret**.

Actionnez la dalle à même le sol pour découvrir le premier passage secret.

Récupérez les Dragées puis utilisez un Lumos sur la statue de Gargouille. Sans tarder, longez de nouveau le pont pour aller chercher un Livre de sauvegarde. À droite de celui-ci, vous découvrirez **le deuxième passage secret** derrière le mur. Dans le coffre, vous trouverez une Carte de catégorie Argent **(Carte n°90 : Sacharissa Tuggwood)**. Poursuivez vers la nouvelle cour extérieure. Éliminez les Tentaculas et les Piques piquantes puis servez-vous d'un Cracbadabum pour dégager le passage qui est bloqué par des vignes. Vous finirez par vous retrouver nez à nez avec une araignée ! Lancez un Rictusempra pour l'assommer et parcourez le couloir en vous débarrassant de tous vos ennemis. Une fois à l'extérieur, occupez-vous des Esprits des arbres et, ensuite, placez-vous sur la dalle.

C'est à droite du premier Livre de sauvegarde que se trouve le deuxième secret. Il sera visible grâce au pouvoir Lumos.

Avant d'emprunter la passerelle qui permet d'entrer dans la serre par le toit, allez au bout de la plate-forme jusqu'à l'endroit où se trouve le pot de terre. En chemin, débarrassez-vous de vos assaillants et ramassez les Dragées. Cela fait, utilisez le sort Alohomora sur le portrait du

Le onzième passage secret est à cet endroit !

Vous trouverez la Peau de serpent d'arbre du Cap posée sur la table basse.

démon gravé sur le mur. Vous découvrirez ainsi **le troisième passage secret**. Récupérez des Dragées supplémentaires dans le coffre. Maintenant, retournez à la passerelle et pénétrez dans la serre par le toit. Avant de prendre la Peau de serpent posée sur la table basse, ouvrez le coffre situé dans le renfoncement de gauche. Vous y trouverez une Carte de catégorie Bronze **(Carte n°28 : Tilly Toke)**. Collectez également toutes les options disponibles sur place puis **prenez possession de la Peau de serpent d'arbre du Cap**.

Les toilettes de Mimi Geignarde

À votre retour à l'école, suivez votre camarade dans la salle de cérémonie des points. Si vous avez effectué le défi du Cracbadabum en un temps record par rapport aux autres équipes, vous pourrez accéder à la Chambre des récompenses et ainsi collecter de nombreuses Dragées secrètes. Il est temps de rejoindre Hermione qui se trouve aux toilettes de Mimi Geignarde. Atteignez le premier étage par l'escalier et empruntez le passage à droite. Montez les marches à gauche et, à l'intersection, prenez à gauche. Dès que vous verrez un escalier à droite, utilisez-le et franchissez la porte. Dans la salle des tableaux, placez-vous sur les marches à gauche. En atteignant l'étage du dessus, une scène cinématique va se déclencher. Lorsqu'elle s'achèvera, montez l'escalier et ouvrez le coffre pour collecter des Dragées.

Dans le bureau du directeur Albus Dumbledore, il y a un passage secret.

Ensuite, passez dans la pièce voisine. Vous êtes dans la salle d'étude du directeur de l'école. Approchez-vous du chapeau posé sur la table, passez derrière et allez ouvrir le coffre. Vous trouverez une Carte de catégorie Bronze **(Carte n°10 : Burdock Muldoon)**. Montez à présent les marches de l'escalier et lancez un Flipendo sur l'interrupteur situé en dessous de la fenêtre. **Un Passage secret** se dévoile. Empruntez-le et, au premier étage, allez récupérer une Carte de catégorie **Argent (Carte n°79 : Oswald Beamish)**. À présent, retournez à l'étage d'en bas et dirigez-vous vers le Phœnix qui se trouve sur le perchoir. Le directeur Albus fera alors son apparition dans la salle. Après votre conversation, suivez Ron jusqu'aux toilettes de Mimi Geignarde.

Un morceau de Goyle

Secrets : 8/8

Il vous manque un Morceau de Goyle pour finaliser la potion. Lorsque vous serez dans le couloir des cachots, avancez droit devant pour rencontrer Goyle. Dès qu'il se mettra à courir, suivez-le discrètement. Après avoir franchi la porte, montez les marches de l'escalier et atteignez le jardin. Sur place, débarrassez-vous des Esprits des arbres et des Champignomes. Ouvrez ensuite le coffre et récupérez une Carte de catégorie Bronze **(Carte n°83 : Rodrigue Plumpton)**. Sur la gauche, une plante grimpante bloque l'accès à un interrupteur. Faites disparaître cette vigne puis lancez un Flipendo sur cet interrupteur. Cette tâche accomplie, rebroussez chemin et allez collecter les Dragées disponibles sur les corniches. Pour ce faire, poussez le cube et montez dessus afin d'atteindre les options.

Poursuivez votre chemin par l'escalier et montez au premier étage. D'autres corniches avec des Dragées sont accessibles à cet endroit. Lorsque vous les aurez ramassées, franchissez le couloir et faites disparaître les vignes qui vous bloquent l'accès à l'extérieur à l'aide du sort Cracbadabum. Une fois dehors, regardez sur la

Utilisez la colonne de la cheminée pour atteindre le premier passage secret.

gauche. Une poutre est coincée par une plante grimpante. Découpez cette plante, servez-vous ensuite de la poutre pour passer de l'autre côté de la plate-forme. Cette action effectuée, approchez-vous de la toile d'araignée et faites-la disparaître. Dans le renfoncement à droite, vous trouverez des Dragées supplémentaires à l'intérieur du coffre.

Maintenant, entrez dans la salle voisine en sautant vers la grande poutre de bois. Rendez-vous ensuite en contrebas, là où vous pouvez apercevoir une toile d'araignée. Vous êtes dans la cheminée ! Atteignez la corniche d'en face puis retournez-vous. Envoyez un Flipendo sur la petite colonne à droite afin de la pousser pour qu'elle tombe dans la grande salle. Cela fait, descendez puis sortez de cette cheminée. À présent, déplacez la colonne en direction de la bibliothèque sur la droite. Approchez-vous ensuite des fenêtres et utilisez le sort Lumos sur la Gargouille de pierre. Montez alors sur la bibliothèque à l'aide de la colonne : vous découvrirez **le premier passage secret**, sur la façade du mur à gauche.

Le deuxième passage secret se trouve derrière cette toile.

Après avoir ouvert le coffre, ramassez une Carte de catégorie Argent **(Carte n°62 : Ignatia Wildsmith)**, puis redescendez à l'étage. Il n'y a plus rien à faire ici ! Continuez votre avancée en gravissant l'escalier. Récupérez un Livre de sauvegarde. Longez ensuite le couloir. Assommez le Crabe de feu géant et poussez-le dans le passage à gauche. Montez alors sur le socle où il se tenait et placez-vous sur la dalle. Un passage va se dévoiler ! Empruntez cette issue et regardez en hauteur sur la gauche. Il y a une toile d'araignée qui dissimule une cache. Il s'agit du **deuxième passage secret**. Faites disparaître cette toile et atteignez ce passage pour collecter des Dragées dans un coffre.

Lorsque vous sortirez de cette pièce, poursuivez votre chemin vers l'extérieur. Faites attention au Gnome et passez par la porte d'en face, en vous débarrassant de la toile d'araignée. Une fois que vous êtes dans la nouvelle pièce, atteignez le premier étage en vous servant des corniches présentes. Utilisez ensuite un Flipendo pour pousser le cube vers le jardin extérieur. Rebroussez chemin et servez-vous de ce même cube pour monter sur la corniche supérieure,

située à l'opposé de la pente. Des Champignomes et des Piques piquantes jalonnent le parcours. Nettoyez cette zone puis montez sur les blocs de béton qui servent d'escalier pour arriver près de la Gargouille de pierre.

Derrière ce mur, vous trouverez le troisième passage secret.

Après avoir utilisé un Lumos sur cette statue, retournez-vous et partez en direction des remparts situés à l'opposé. L'un d'eux est translucide : en le traversant, vous pourrez ramasser quelques options. À présent, passez par la fenêtre et dirigez-vous dans le couloir à gauche pour trouver une autre statue de Gargouille. Lancez un Lumos sur celle-ci, parcourez le couloir et franchissez le mur sur la droite. Vous accéderez au **troisième passage secret**. Dans le coffre, récupérez des Dragées supplémentaires. Cela fait, sortez en plein air puis rendez-vous en direction de la fenêtre voisine. Lorsque vous l'aurez franchie, longez le couloir jusqu'au bout puis faites disparaître la toile d'araignée qui coince la porte. Une fois à l'extérieur, pénétrez dans la salle de la bibliothèque à droite, où vous attend un Livre de sauvegarde.

À cet endroit, un lutin de Cornouaille effectue des patrouilles. Après l'avoir neutralisé, avancez jusqu'à l'intersection et dirigez-vous à gauche. Jetez un sort Cracbadabum sur la toile d'araignée qui couvre toute une étagère. Derrière celle-ci, une statue de Gargouille est accessible. Utilisez sur elle le pouvoir Lumos puis rebroussez chemin pour apercevoir le **Quatrième passage secret,** non loin de votre position initiale. Avec la magie Alohomora, déverrouillez la serrure et récupérez des Dragées dans le coffre. Maintenant, quittez cette pièce et rendez-vous vers la toile d'araignée suivante. Quand vous l'aurez désintégrée, partez vers la sortie. Avant même de pouvoir quitter la bibliothèque, le parquet va s'abaisser et vous serez attaqué par un Crabe de feu ! Envoyez-lui des Flipendo pour le pousser sur le plateau qui lui est dédié.

Le quatrième passage secret se trouve derrière la bibliothèque.

Lorsque le mécanisme du sol est inversé, poursuivez votre chemin vers l'entrée du couloir. Si vous regardez tout de suite le haut du mur à droite, vous remarquerez une serrure. Lancez un sortilège Alohomora sur celle-ci puis gravissez les marches de l'escalier. Ensuite, approchez-vous de la Gargouille de pierre. En passant derrière elle, vous accéderez au **cinquième passage secret**. Dans le coffre, vous trouverez une Carte de catégorie Bronze **(Carte n°44 : Devlin Corneblanche)**. Celle-ci en votre possession, utilisez un sort Lumos sur la Gargouille, rebroussez chemin et parcourez le couloir pour accéder au passage, visible à même le sol. En descendant par l'escalier, vous serez face à un mécanisme.

C'est ici que vous trouverez le cinquième passage secret.

Il y a 3 interrupteurs que vous pouvez atteindre à l'aide d'un Flipendo. Actionnez 1 fois le premier interrupteur en partant du haut et 2 fois l'interrupteur du milieu. Vous alignerez ainsi 3 carrés de couleur bleue. Remontez l'escalier puis longez le couloir pour vous positionner au centre de la passerelle en forme de croix. De là, partez à droite et allez collecter les options disponibles dans le coffre. Retournez face au mécanisme et, cette fois, actionnez 2 fois tous les interrupteurs. Maintenant que les carrés de couleur rouge sont alignés, repartez sur la passerelle puis dirigez-vous à gauche. Collectez une Carte de catégorie Bronze **(Carte n°47 : Edgar Stroulger)** dans le coffre. À présent, retournez sur la passerelle et empruntez le passage à gauche. Vous atteindrez une salle contenant de nombreux ectoplasmes. Faites-les disparaître à l'aide d'un Cracbadabum puis lancez un Lumos sur la Gargouille de pierre. **Le sixième passage secret** se dévoile à gauche de la statue.

Avec le sort Lumos utilisé sur la Gargouille, le sixième passage secret se dévoilera à gauche de la statue.

À l'intérieur du coffre, vous pourrez collecter des options supplémentaires. Lorsque vous sortez de cette salle, prenez possession du Livre de sauvegarde. Poursuivez ensuite votre parcours en dégageant le chemin parsemé de toiles d'araignée. Une fois que vous êtes sur la corniche supérieure, nettoyez la zone de la pré-

sence des toiles puis allez récupérer des options. Cette tâche accomplie, déverrouillez la serrure de la trappe située à même le sol puis descendez. Allez à présent à l'extérieur en vous plaçant sur la meule de foin. Coupez la corde et montez sur la corniche supérieure où se trouvent 2 Piques piquantes. Après les avoir neutralisées, ramassez des Dragées dans le coffre puis longez la plate-forme jusqu'à atteindre un trou. En regardant en contrebas, vous verrez une corde. Coupez-la pour abaisser un pont. Deux Tentaculas en gardent l'entrée. Débarrassez-vous de ces créatures et franchissez ce pont pour accéder au **septième passage secret**.

Dès que vous franchissez ce pont, vous trouvez le septième passage secret.

Dans le jardin, neutralisez les ennemis puis lancez un Cracbadabum sur la corde située en hauteur sur la plate-forme. Un coffre va apparaître ! Vous trouverez à l'intérieur une Carte de catégorie Argent **(Carte n°22 : Circé)**. Maintenant, quittez ce coin de verdure. Une fois sur le pont, partez à gauche le long de la rivière. Il faudra vous frayer un chemin en éliminant les Piques piquantes. Passez ensuite sur l'autre rive et assommez le Crabe de feu. Cela fait, lancez un sort Lumos sur la Gargouille de pierre puis retournez-vous pour apercevoir sur l'autre rive le **Huitième passage secret**. Dans le coffre, vous trouverez des Dragées. Retournez au pont et, après l'avoir franchi, partez à gauche. Assommez l'Escargot et pulvérisez les Piques au passage, puis ouvrez la serrure de la porte pour entrer dans l'étable.
Avant de vous rendre près de Goyle, ouvrez les portes et collectez les options contenues dans les chaudrons.

Le huitième secret !

En vous approchant de Goyle, vous terminerez automatiquement ce niveau.

LE DORTOIR DES SERPENTARD

Secrets : 8/8

Vous avez réussi à obtenir un morceau de Goyle. Il faut l'apporter à Hermione pour qu'elle puisse finaliser la potion. Pour ce faire, vous devez vous rendre aux toilettes de Mimi Geignarde. Parcourez le couloir et empruntez le chemin de gauche à l'intersection. Après votre transformation, il faudra vous rendre au dortoir des Serpentard. Avant de partir, ouvrez le coffre qui se trouve dans cette salle. Vous y trouverez une Carte de catégorie Bronze **(Carte n°37 : Cassandra Vablatsky)**. À présent, retournez dans le couloir. Une fois à l'intersection, longez le chemin à droite jusqu'au bout de la pièce. Partez ensuite à gauche et, lorsque vous serez dans la salle des tableaux, approchez-vous du bord à droite en attendant l'arrivée d'un escalier mobile. Empruntez-le pour descendre d'un étage et faite de même avec l'escalier suivant.
Passez ensuite par la porte à droite pour quitter cette grande salle.

Dévalez l'escalier puis parcourez le couloir par la droite. À l'intersection, tournez à gauche, puis encore à gauche pour finir par arriver dans le hall principal de l'école. Maintenant, allez au rez-de-chaussée et empruntez le passage à droite. Une fois dans le couloir des cachots, suivez l'un des membres de l'équipe des Serpentard. Vous découvrirez le mot de passe qui permet d'accéder à un passage secret ! Approchez-vous de ce passage et, après avoir donné le mot de passe, vous pénétrerez dans l'antre des Serpentard.

Vous accédez au premier secret en empruntant le passage à droite.

Lancez un Flipendo sur le mur à droite. Un interrupteur va apparaître ! Actionnez-le puis rendez-vous dans la salle voisine. Dirigez-vous ensuite à droite. En descendant les quelques marches de l'escalier, entrez dans le passage à droite. Vous avez découvert **le premier passage secret**. Parcourez la pièce. Une fois en bas, lancez le sort Flipendo sur les interrupteurs qui représentent un portrait de serpent. Après avoir ouvert le coffre et ramasser les Dragées, quittez cette salle. Lorsque vous êtes à l'extérieur, sautez sur les corniches à droite afin d'atteindre un nouveau coffre. Vous y trouverez une Carte de catégorie Argent **(Carte n°3 : Effrida Clagg)**. À présent, rebroussez chemin jusqu'à la dalle située à même le sol qui permet de lever le pont. Continuez d'avancer en direction du bord puis lancez un Flipendo sur l'interrupteur du mur à gauche près de la torche.

Servez-vous des petites plates-formes pour accéder au deuxième passage secret.

Deux petites plates-formes vont se mettre en mouvement. Servez-vous d'elles pour atteindre l'étage supérieur. Une fois sur place, utilisez le sort Cracbadabum sur les ectoplasmes collés au mur à gauche, puis actionnez l'interrupteur. Cela fait, utilisez un Lumos sur la statue de Gargouille. Dirigez-vous ensuite à droite et laissez-vous tomber dans le trou. Vous êtes de retour à proximité du pont. Placez-vous maintenant sur la dalle. Lorsque le pont est levé, franchissez-le en évitant de faire disparaître les ectoplasmes. Lorsque vous avez passé le couloir, vous êtes face à une deuxième Gargouille de pierre. Débarrassez-vous des Lutins de Cornouaille puis servez-vous du sortilège Lumos sur la statue. Sans perdre de temps, dirigez-vous à droite de celle-ci et sautez par-dessus la rambarde pour monter sur une petite plate-forme. Maintenant, bondissez de plate-forme en plate-forme jusqu'au mur translucide.

Le troisième passage secret nécessite également le sort Lumos.

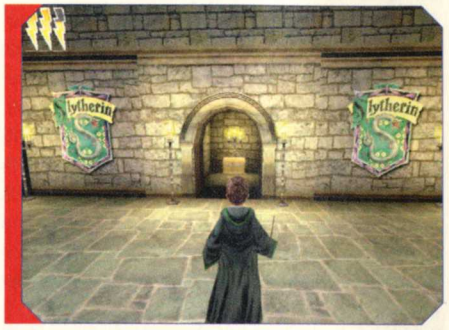
En traversant ce mur, vous accéderez au **deuxième passage secret**. Dans cette pièce, vous trouverez des Dragées en secouant les armures et en ouvrant le coffre. À présent, rebroussez chemin jusqu'à la Gargouille et utilisez une fois de plus le sort Lumos sur la statue. Parcourez ensuite la longue plate-forme en gardant un œil sur le côté gauche. Il y a d'autres petites plates-formes accessibles. Sautez vers elles. En suivant leur cheminement, vous finirez par trouver **le troisième passage secret**. À l'intérieur des coffres, vous pourrez collecter des Dragées ainsi qu'une Carte de catégorie Bronze **(Carte n°24 : Adalbert Lasornette)**. Il est temps de rebrousser chemin et de lancer une dernière fois le sort Lumos sur la Gargouille de pierre. Longez ensuite la longue plate-forme jusqu'au bout pour franchir un mur translucide à droite.

Utilisez le sortilège Alohomora pour accéder au quatrième passage secret.

En sortant du couloir, vous arriverez au dortoir des Serpentard. Au centre de cette salle, sur la gauche, vous devriez apercevoir un tableau jaune qui représente un symbole. Jetez dessus un sort Alohomora pour dévoiler **le quatrième passage secret**. Pénétrez à l'intérieur et frayez-vous un chemin jusqu'au bout du couloir. De là, lancez le sortilège Alohomora pour déplacer le mur. Dans la salle voisine, vous accédez à la bibliothèque. Dirigez-vous à gauche puis servez-vous de la magie Flipendo sur l'interrupteur du mur. Les meubles qui contiennent les livres sur la droite vont s'abaisser pour vous servir de plate-forme. Retournez-vous et montez de meuble en meuble afin de trouver **le cinquième passage secret**. En ouvrant le coffre, vous obtiendrez une Carte de catégorie Bronze **(Carte n°67 : Justus Pilliwickle)**.

Le cinquième passage secret se trouve dans la bibliothèque des Serpentard.

À présent, quittez la bibliothèque et dirigez-vous à gauche. Sur la droite, vous devriez apercevoir 2 blasons représentant les armoiries des Serpentard. Utilisez un Alohomora sur chaque blason et **le sixième passage secret** se dévoilera ! Dans le coffre, récupérez une Carte de catégorie Argent **(Carte n°17 : Morgane)**. Maintenant, partez à droite puis entrez dans la salle à gauche où se trouve une fontaine. Jetez ensuite un sort sur la bouche d'arrivée d'eau. Vous accédez alors au **septième passage secret**. C'est une Carte de catégorie Bronze qui vous attend dans le coffre **(Carte n°95 : Yardley Platt)**. Quittez cette pièce puis continuez votre progression à droite, jusqu'à la grande salle où vous pouvez voir une cheminée.



Lancez un sort sur les blasons pour découvrir le sixième passage secret.

Récupérez du Mucus de véracrasse ainsi que de l'Écorce de sorbier sur les tables. Ensuite, poursuivez votre chemin dans le nouveau couloir. À l'intersection, prenez à droite. Malfroy viendra à votre rencontre. Après votre conversation, repartez à l'intersection du couloir où vous aviez rencontré ce personnage et poursuivez votre chemin toujours à droite. En montant les marches de l'escalier, vous trouverez le **huitième passage secret**. Collectez les Dragées dans le coffre puis rebroussez chemin pour retourner dans la salle de la cheminée. Quittez celle-ci en empruntant l'escalier à gauche. La potion d'Hermione a perdu ses effets et vous avez retrouvé votre vrai visage. Évitez de vous approcher trop près des Serpentard. Sans tarder, partez à gauche et parcourez le couloir jusqu'à la statue de dragon visible à droite. Empruntez ensuite le passage à gauche et courez à toutes jambes vers la sortie, sans vous faire attraper par les élèves de Serpentard !

Derrière cette bouche d'arrivée d'eau, vous trouverez le septième passage secret.

LE SORTILÈGE DE L'ELASTICUS

Vous devez vous rendre au cours du professeur Lockhart. Pour ce faire, suivez Hermione. Lorsque vous êtes dans la grande salle des tableaux, placez-vous sur les marches de l'escalier à gauche. Continuez ensuite votre ascension jusqu'au troisième étage, où vous attend votre amie. Il ne vous restera plus qu'à la rejoindre à la salle de cours.

Le professeur Lockhart va vous enseigner un nouveau sortilège : **ELASTICUS**. En vous servant de ce sort sur un tapis ou une dalle spéciale, vous pourrez bondir et atteindre des altitudes élevées. Pour acquérir ce pouvoir, vous devrez effectuer des combinaisons directionnelles en suivant les directives inscrites à l'écran. Il existe 3 niveaux d'apprentissage dont voici l'ordre :

LE DÉFI DE L'ÉLASTICUS

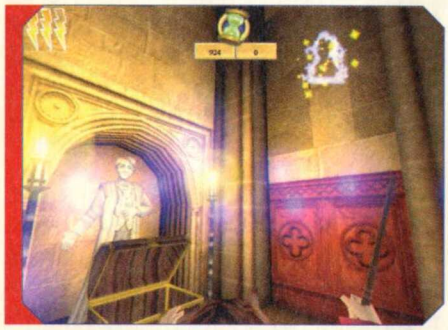
Secrets : 16/16
Petites étoiles : 10/10

Lorsque vous aurez acquis ce nouveau sortilège, le professeur Lockhart vous lancera un défi. Vous devrez effectuer tout un parcours semé d'embûches et vous frayer un chemin vers la sortie, où se trouve l'ultime étoile. Vous n'avez qu'un temps limité pour atteindre votre objectif. Si celui-ci s'écoule, vous perdez le défi. Toutefois, pour vous aider à terminer le niveau dans le temps imparti, des petites étoiles ont été disséminées le long du trajet afin d'augmenter la durée du défi. Sachez également que plus vous serez rapide, plus vous gagnerez de points pour votre équipe Gryffondor.

Dans le coffre du premier passage secret, vous trouverez une carte de catégorie Argent.

Durant votre parcours, utilisez le sort Flipendo sur les chaudrons, petits coffrets, armures, etc., pour collecter des Dragées. Prêt pour le défi ? Alors, c'est parti !

Avancez jusqu'au premier tapis Elasticus puis descendez en contrebas. Il y a 2 Gnomes dans cette salle. Assommez-les, attrapez-les et envoyez-les dans chaque trou du mur disponible dans la pièce. Cette action va déclencher l'ouverture d'une cache où vous pourrez voir une Gargouille. Cela fait, retournez au niveau de l'escalier et vous apercevrez une Gargouille de pierre. Utilisez la magie Lumos sur cette statue puis retournez vers le tapis Elasticus. Jetez ensuite un sort sur celui-ci et bondissez dessus pour atteindre la petite plate-forme translucide au-dessus de votre tête. Sautez ensuite en direction du **premier passage secret** où un coffre est accessible. Vous trouverez à l'intérieur une Carte de catégorie Argent **(Carte n°1 : Merlin)**. Maintenant, regardez le haut du mur à droite.



Vous trouverez le deuxième secret en actionnant l'interrupteur qui se trouve dans le premier passage secret.

Vous pouvez apercevoir un interrupteur. Actionnez-le et vous découvrirez **le deuxième passage secret**. Dans le coffre, récupérez une Carte de catégorie Argent (**Carte n°92 : Xavier Rastick**). Cela fait, quittez les pièces puis effectuez un saut vers la corniche où se trouve **une première étoile**. Après l'avoir ramassée, poursuivez votre chemin. Vous ferez la rencontre d'un nouvel ennemi : le Korrigan. Servez-vous d'un Flipendo pour assommer cette créature puis balancez-le dans l'un des trous du mur. Faites de même avec le Gnome et vous accéderez au **troisième passage secret,** situé à l'opposé de la table. Ramassez des Dragées dans le coffre, envoyez un Elasticus sur le tapis et bondissez sur la corniche supérieure. À présent, approchez-vous du bord du précipice. Regardez vers la gauche : il y a une corniche à cet endroit que vous pouvez atteindre. Sautez dessus puis montez sur la plate-forme supérieure.

Expédiez le Korrigan et le Gnome dans leur trou pour ouvrir le troisième passage secret.

Ensuite, utilisez le sort Elasticus sur le tapis puis sautez dessus pour être projeté sur la corniche d'en face. Cela fait, lancez un sortilège Alohomora sur le mur à gauche. **Le quatrième passage secret** se dévoile. Collectez **une deuxième étoile** et des Dragées, puis utilisez la plate-forme mouvante pour atteindre le coffre au fond de la pièce. Celui-ci contient des Dragées supplémentaires. Après les avoir ramassées, retournez sur la plate-forme mouvante et sautez en direction du passage à gauche. Lorsque vous aurez collecté **la troisième étoile**, rendez-vous dans la salle voisine. En chemin, prenez le Livre de sauvegarde. Trois Korrigans sont présents dans la pièce. Une fois que vous les aurez assommés, jetez-les un par un dans le trou de la grande colonne. Cette action va ouvrir un mur situé à l'opposé, où vous pourrez apercevoir une Gargouille de pierre.

Derrière ce mur, vous accéderez au quatrième passage secret.

Faites disparaître l'ectoplasme puis poussez la colonne de sorte qu'elle ferme le trou. Maintenant, montez sur le bloc à droite et atteignez la corniche où se trouve la Gargouille de pierre. Envoyez un sort Lumos sur la statue puis laissez-vous tomber pour partir vers le renfoncement à gauche. Derrière le mur translucide, vous trouverez **le cinquième passage secret**. Ramassez dans le coffre une Carte de catégorie Bronze **(Carte n°81 : Quong Po)**. Retournez sur le bloc de béton et utilisez un sortilège Elasticus sur le tapis. Bondissez dessus pour atteindre la colonne puis continuez de grimper. Au sommet, retournez-vous et servez-vous à nouveau du pouvoir Elasticus. Vous atterrirez sur une grille où est disponible **une quatrième étoile**. Après l'avoir ramassée, empruntez le passage derrière vous et partez dans la salle voisine.

En lançant un sort Lumos sur la Gargouille de pierre, vous accéderez au cinquième secret.

Rendez-vous en contrebas. Poussez les 4 Crabes de feu dans leurs tanières. Maintenant, si vous regardez en contrebas du précipice, vous apercevrez **le Sixième passage secret**. Descendez et récupérez une Carte de catégorie Argent **(Carte n°98 : Dymphna Furmage)** dans le coffre. Pour remonter à l'étage, servez-vous du sortilège Elasticus sur le tapis à même le sol. Cela fait, retournez à votre point de départ et utilisez une fois de plus cette magie sur le tapis. Bondissez à présent sur la poutre de bois supérieure. Retournez-vous pour apercevoir un interrupteur. Actionnez-le à l'aide d'un Flipendo. Ensuite, atteignez la poutre derrière vous. Actionnez alors un nouvel interrupteur puis sautez vers la troisième poutre. Il ne vous restera plus qu'à ramasser **la cinquième étoile** sur la plate-forme en hauteur.

Le sixième passage secret se trouve en contrebas.

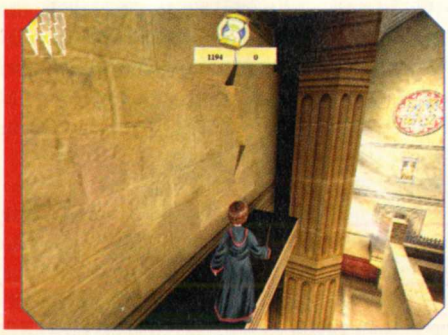
À présent, quittez la salle et faites disparaître l'ectoplasme à même le sol. Laissez-vous ensuite tomber en contrebas et poursuivez votre chemin vers l'escalier. Avant de descendre les marches, sautez vers le grand tableau sans portrait qui est accroché au mur de gauche. **Le septième passage secret** se trouve à cet endroit. Dans le coffre, collectez quelques

Franchissez ce tableau et vous accéderez au septième passage secret.

En lançant un Flipendo sur ce tableau, le huitième passage secret se dévoilera à droite.

Dragées. Sortez de la pièce puis utilisez un Flipendo sur le seul tableau accroché à l'envers. **Le huitième passage secret** sera accessible dès que vous emprunterez l'escalier. Vous trouverez dans le coffre une Carte de catégorie Argent **(Carte n°52 : Félix Labeille)**. Continuez votre progression jusqu'à la salle voisine. En arrivant sur place, partez à droite et laissez-vous tomber en contrebas.

Maintenant, dirigez-vous vers le renfoncement à gauche. Après avoir lancé un Flipendo sur l'interrupteur du mur, servez-vous du sort Lumos sur la Gargouille de pierre. Cette opération effectuée, retournez à l'entrée de cette salle. À quelques mètres de là, vous devriez apercevoir un tapis Elasticus au sol. Jetez-y un sort puis sautez dessus pour arriver sur la plate-forme du haut. Sous une dalle translucide, un autre tapis est accessible ! Lancez une nouvelle fois un sort Elasticus puis, grâce à ce tapis, atteignez la corniche supérieure.
À cette hauteur, au niveau du mur de gauche, vous remarquerez une grande fissure. Envoyez un sortilège Alohomora pour découvrir **le neuvième passage secret**. En vous laissant tomber dans la pièce, récupérez **une sixième étoile**. Sortez de la pièce puis dirigez-vous à droite pour vous servir du tapis et atteindre la plate-forme du haut. Ensuite, poussez la colonne et laissez-vous tomber dans le trou. Cela fait, continuez de pousser la colonne pour la placer en dessous de la corniche située en hauteur. Montez maintenant sur cette colonne et allez récupérer **la septième étoile** sur la corniche.

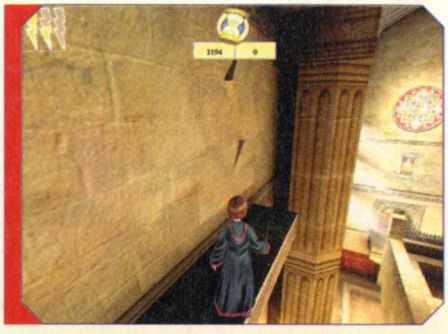


Il y a une fissure sur le mur à gauche. C'est derrière que se trouve le neuvième passage secret.

Poursuivez votre chemin en vous accaparant du Livre de sauvegarde. Une fois au bord du précipice, lancez le sort Elasticus sur le tapis pour atteindre la corniche d'en face. Avancez droit devant puis neutralisez le Crabe de feu à droite. Ensuite, faites disparaître un à un les ectoplasmes et frayez-vous un chemin par les trous des murs. Vous finirez par arriver sur un nouveau tapis. Servez-vous-en pour être propulsé jusqu'au bout du couloir. Laissez-vous alors tomber en contrebas puis ramassez **une huitième étoile**. Maintenant, dirigez-vous à gauche. Une fois dans la salle voisine, regardez vers le plafond. Vous devriez apercevoir une hirondelle qui effectue des rondes. Un lutin de Cornouaille est également présent. Attendez que l'hirondelle soit assez proche de votre position pour lui envoyer le sort Alohomora. Cette action va déclencher l'ouverture d'un mur. Il s'agit du **dixième passage secret !** À présent, utilisez le sortilège Elasticus sur les tapis et sautez de corniche en corniche afin d'atterrir sur la plate-forme supérieure où se trouve **la neuvième étoile**.

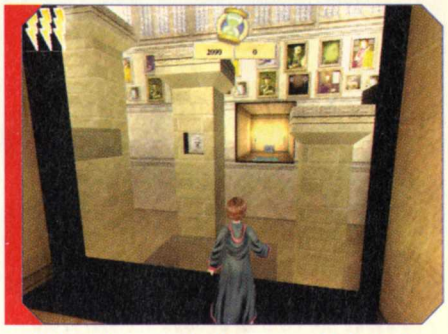
Lancez un sort Alohomora sur l'hirondelle pour dévoiler le dixième passage secret situé à droite de la neuvième étoile.

Lorsque vous aurez pris possession de l'étoile, sautez en direction du passage secret à droite. En ouvrant le coffre, vous trouverez des Dragées. Quittez ensuite cette pièce pour retourner sur la plate-forme où se trouvait l'étoile, puis laissez-vous tomber à droite pour récupérer un Livre de sauvegarde. Cela fait, retournez-vous puis descendez vers la plate-forme en contrebas où l'on peut voir un tapis. Juste derrière celui-ci se trouve une Gargouille de pierre. Lancez le sortilège Lumos sur cette statue puis rendez-vous au bord de la plate-forme, où des corniches translucides sont apparues. Déplacez-vous jusqu'à la dernière d'entre elles, tournez-vous à gauche et envoyez un Flipendo sur l'interrupteur de la colonne du milieu. Deux façades de mur vont se déplacer. Servez-vous du tapis juste derrière vous pour être propulsé en direction du **onzième passage secret**. Dans le coffre, vous trouverez une Carte de catégorie Argent **(Carte n°97 : Alberic Grunnion)**. Maintenant, rebroussez chemin (toujours par l'intermédiaire des tapis Elasticus) pour revenir vers la Gargouille de pierre.



Voici l'emplacement du dixième passage secret !

Atteignez ensuite la plate-forme supérieure et poursuivez votre chemin. En vous approchant d'un coffre, le sol va s'abaisser et vous vous retrouverez nez à nez avec 2 Araignées géantes. Neutralisez ces bestioles puis ouvrez le coffre pour collecter des options. Placez-vous ensuite dans l'un des renfoncements à droite ou à gauche puis lancez un Flipendo sur chacun des 2 interrupteurs. Le sol va reprendre sa position d'origine et vous découvrirez **le douzième passage secret** en descendant par le trou. Des Dragées sont disponibles à l'intérieur du coffre. Remontez à l'étage à l'aide du tapis Elasticus. Une fois de retour dans la salle des araignées, utilisez le sort Lumos sur la Gargouille de pierre située dans le renfoncement à gauche. Cette action effectuée, courez rapidement dans le couloir. À l'intersection, regardez à droite pour voir un mur translucide. En le traversant, vous accéderez au **treizième passage secret**. Débarrassez-vous des lutins de Cornouaille puis franchissez le passage pour ouvrir le coffre. Vous trouverez à l'intérieur quelques Dragées.



Utilisez le tapis Elasticus pour atteindre le onzième passage secret.

À présent, retournez à l'intersection puis empruntez le chemin à droite. Lorsque vous atteindrez la salle voisine, sautez sur la colonne qui vous fait face puis marchez sur la dalle. Une fois que la colonne s'est abaissée, ouvrez le coffre présent dans cette pièce puis récupérez une Carte de catégorie Bronze **(Carte n°88 : Celestina Moldubec)**. Cette action accomplie, lancez un Flipendo sur l'interrupteur du mur situé à gauche du coffre. **Le quatorzième passage secret** se dévoile ! Allez ensuite ramasser les Dragées puis retournez sur vos pas pour vous servir d'un sort Elasticus sur le tapis à même le sol. En sautant dessus, vous atteindrez un escalier. Gravissez les marches. En arrivant dans la

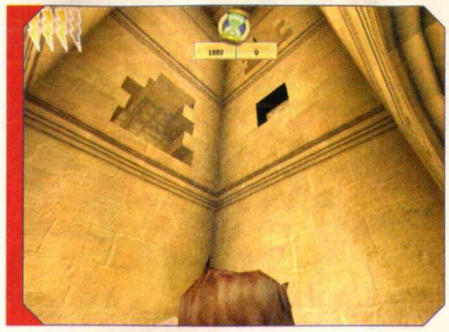
nouvelle salle, coupez la corde qui maintient un mécanisme. Cela fait, empruntez le passage à gauche et atteignez la pièce où se trouve un Crabe de feu. Assommez cette créature puis lancez un sort Cracbadabum sur la toile d'araignée située en hauteur.

Passez par ce trou et vous accéderez au douzième passage secret.

Maintenant, à l'aide du tapis Elasticus, rendez-vous en haut sur la corniche. Débarrassez-vous des 2 araignées, parcourez le couloir et laissez-vous tomber dans le trou. Continuez ensuite votre progression et allez ramasser **la dixième étoile** ainsi qu'un Livre de sauvegarde. À présent, partez dans la salle voisine et sautez sur la colonne qui est face à vous. Pour atteindre le fond de la salle, vous devrez passer au-dessus d'un mécanisme de marteaux. Utilisez le sort Elasticus sur le tapis et, dès que les marteaux vous le permettront, sautez sur le tapis pour vous propulser vers la colonne d'en face. Continuez votre parcours par le passage à droite. Avant d'emprunter le couloir à gauche, jetez un œil au plafond. Une araignée est suspendue sur sa toile. Lancez-lui un Cracbadabum pour la faire tomber puis assommez-la avec un Rictusempra. Cette tâche accomplie, lancez un Flipendo sur l'interrupteur du mur en hauteur à droite. Sur le sol, un tapis va apparaître ! Servez-vous de lui pour atteindre le trou du mur qui donne accès au **quinzième passage secret**. Dans le coffre présent sur place, vous trouverez une Carte de catégorie Bronze **(Carte n°96 : Hengist de Woodcroft)**.

Derrière ce mur translucide, vous trouverez le treizième passage secret.

Actionnez l'interrupteur du mur, pour dévoiler le quatorzième passage secret.



C'est là-haut que se trouve le quinzième passage secret !

Retournez en contrebas, puis passez à droite. Un autre tapis est visible au sol. Jetez-y un sortilège et sautez dessus pour atterrir sur la corniche d'en face. L'Ultime étoile est devant vous ! Avant de la toucher, utilisez la magie Flipendo sur l'interrupteur du mur situé en hauteur derrière la grande étoile. Derrière-vous, **le seizième passage secret** s'est dévoilé. Utilisez le tapis Elasticus pour l'atteindre puis prenez votre élan et sautez en direction du coffre. En l'ouvrant, vous trouverez des Dragées surprises. Il ne vous reste plus qu'à rebrousser chemin et à toucher l'Ultime étoile pour terminer ce défi. En sortant vainqueur du défi de l'Elasticus, vous pourrez y retourner à tout moment et refaire le parcours pour améliorer votre score personnel. Rendez-vous à présent à la Cérémonie des points de maison. Pour se faire, suivez une de vos camarades de classe qui vous guidera vers l'emplacement de cette salle. Suivez-la jusqu'à cette destination. Si vous avez le meilleur score parmi les autres maisons, vous pourrez accéder à la Salle des récompenses. Un niveau parsemé d'innombrables Dragées surprises ! Vous n'aurez qu'un temps limité pour en ramasser le plus grand nombre, alors ne tardez pas trop !

LE PARC DE NUIT [PARTIE 2]

Secrets : 6/6

À la fin de la cérémonie, avancez tout droit vers l'escalier. Ron viendra à votre rencontre et vous demandera de le suivre jusqu'aux toilettes de Mimi Geignarde : accompagnez-le. Après la longue scène cinématique, vous vous retrouverez dans la salle commune des Gryffondor. Ouvrez le coffre présent dans la salle et récupérez une Carte de catégorie Bronze **(Carte n°26 : Almeric Sawbridge)**. Suivez de nouveau votre ami Ron, qui vous emmènera à l'extérieur de l'école. La nuit est tombée ! Si vous regardez votre inventaire, vous constaterez qu'il reste encore 4 secrets sur 6 à découvrir dans le Parc (Vous en aviez déjà trouvé 2 en tout début de partie). Avant de rejoindre Ron, vous allez rechercher les passages secrets manquants de ce niveau. Commencez par vous diriger à

droite puis servez-vous du sort Elasticus sur le symbole visible à même le sol. Sautez ensuite dessus et atteignez **le Premier passage secret** sur la corniche du haut. Vous pourrez ainsi collecter une Carte de catégorie Bronze **(Carte n°64 : Jocunda Sykes).** À présent, descendez de la corniche et empruntez l'escalier qui descend. Dirigez-vous ensuite à droite puis lancez le sort Alohomora sur la grande fissure du mur. **Le deuxième passage secret** se dévoile !

Lancez un Elasticus sur le symbole à même le sol.

Cette fissure du mur cache un autre passage secret.

Coupez les plantes grimpantes puis collectez dans le coffre une Carte de catégorie Bronze **(Carte n°77 : Norvel Twonk)**. Jetez ensuite un sort sur la Gargouille de pierre. Maintenant, sans perdre une seconde, remontez l'escalier et dirigez-vous à droite en direction de 2 arbres. Vous remarquerez alors qu'une partie du mur à droite est translucide. Il s'agit du **troisième passage secret**. Traversez ce mur et utilisez l'escalier qui monte. À l'intérieur du coffre, vous pourrez récupérer une Carte de catégorie Argent **(Carte n°27 : Mirabella Plunkett)**. Après avoir ramassé toutes les Dragées, allez vous placer

Vous ne pourrez traverser ce mur qu'avec un sort Lumos.

Sautez une fois sur cette dalle pour apercevoir au loin le quatrième passage secret.

sur la grande dalle près de l'escalier. Sautez une fois dessus : un mécanisme va se déclencher et vous apercevrez au loin l'ouverture du **dernier passage secret du Parc**.

Partez à présent vers le renfoncement où vous pouvez apercevoir un symbole à même le sol. Utilisez alors votre sort Elasticus puis bondissez dessus pour atteindre le passage secret en hauteur. Dans la cache, vous trouverez une Carte de catégorie Argent **(Carte n°45 : Dunbar Oglethorpe)**. Celle-ci en votre possession, redescendez puis rejoignez Ron qui vous guidera vers la cabane du vieux Hagrid. Lorsque vous atteindrez votre destination, contemplez la scène cinématique puis empruntez le portail qui mène à la forêt interdite.

LA FORET INTERDITE

Secrets : 4/4

Avancez jusqu'à la Gargouille pour lui jeter un sort. Ensuite, servez-vous du symbole Elasticus disponible sur la droite et atteignez la corniche en hauteur à gauche. Vous atterrissez sur un tronc d'arbre. Neutralisez l'araignée en présence puis lancez un Cracbadabum sur la toile qui bloque le tronc. Lorsque celui-ci tombera en contrebas, un autre symbole Elasticus sera visible à même le sol. Utilisez-le pour arriver sur la corniche d'en face. Cela fait, débarrassez-vous des Esprits des arbres puis allez récupérer les options disponibles dans le coffre, derrière la toile d'araignée.

Il y a un symbole Flipendo sur la façade du rocher !

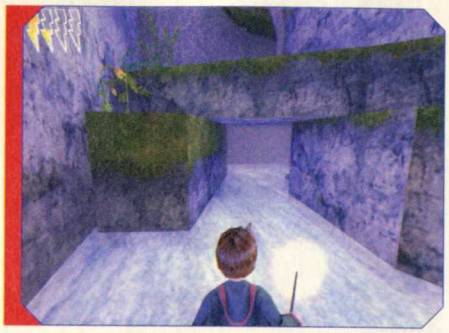
Maintenant, approchez-vous du tronc d'arbre et lancez un Cracbadabum sur la toile. Servez-vous ensuite du symbole sur le sol afin d'atterrir en contrebas sur les troncs. Vous remarquerez un symbole Flipendo sur la façade du rocher : lancez ce sortilège et vous découvrirez **le premier passage secret.**

À l'intérieur de ce passage, vous trouverez une Carte de catégorie Argent dans un coffre **(Carte n°16 : Cliodna)**. À présent, rebroussez chemin et poursuivez votre parcours par la gauche, en sautant de tronc d'arbre en tronc d'arbre. Vous allez vous trouver nez à nez avec une Tentaculas géante ! Pour vous en débarrasser définitivement, visez uniquement les tentacules et non la bouche centrale de cette plante vénéneuse. Frayez-vous ensuite un chemin jusqu'au Livre de sauvegarde. Attention ! Le pont est en piteux état et ne tiendra pas sous votre poids. Passez plutôt en dessous et neutralisez tous les Champignomes. Cela fait, pénétrez dans le tunnel des araignées et suivez le trajet jusqu'à la sortie. Une fois à l'extérieur, utilisez les symboles Elasticus sur la gauche pour bondir de corniche en corniche et atteindre l'entrée du tronc d'arbre en contrebas. Lorsque vous serez arrivé à destination, laissez-vous tomber vers la Chocogrenouille puis utilisez un Elasticus sur le symbole à même le sol. Après avoir sauté sur ce symbole, vous serez propulsé vers la cime de l'arbre. Profitez-en pour collecter une Carte de catégorie Bronze **(Carte n°57 : Gifford Ollerton)**.

Dans la caverne des araignées, après vous être débarrassé des 3 bestioles, le deuxième passage secret se dévoilera.

Maintenant, laissez-vous tomber sur la corniche en contrebas. Effectuez de nouveau le même itinéraire à gauche pour arriver à l'entrée du tronc. Cette fois, montez sur la plate-forme translucide puis sautez vers le pont de bois. Vous arrivez dans la caverne des araignées. Frayez-vous un chemin parmi toutes les toiles et éliminez les 3 araignées. Dès que vous avez neutralisé la troisième araignée, **le deuxième passage secret se dévoile**. Empruntez le passage et allez récupérer dans le coffre une Carte de catégorie Argent **(Carte n°65 : Gondoline Oliphant)**. À présent, rendez-vous à la sortie de la caverne. Des stalactites vont tomber et bloquer le chemin qui vous a permis d'arriver jusqu'ici. Derrière vous, il y a un coffre. Ouvrez-le et

collectez une Carte de catégorie Bronze **(Carte n°25 : Perpetua Fancourt)**. Cela fait, approchez-vous du bord du précipice. Devant vous il y a des chutes d'eau. Si vous regardez à même le sol, vous remarquerez la présence d'un symbole. Lancez un Elasticus sur ce symbole, puis sautez dessus pour atterrir sur la corniche d'en face.



Il y a un passage caché à cet endroit !

Laissez-vous tomber dans l'eau et avancez tout droit vers **un troisième passage secret**. À l'intérieur du coffre, vous trouverez des Dragées. Remontez à présent sur la terre ferme et neutralisez les 3 Korrigans qui effectuent des rondes dans cette zone. Allez ensuite récupérer un Livre de sauvegarde. En poursuivant votre chemin, débarrassez vous des araignées ainsi que des Esprits des arbres, puis lancez un sort Cracbadabum sur la corde. Atteignez la corniche supérieure et frayez-vous un chemin par le seul passage accessible. Lancez ensuite un Flipendo sur l'énorme stalactite. Lorsque celui-ci tombe dans le ravin, sautez dessus et utilisez un Elasticus pour bondir vers le trou en hauteur. Une fois à l'étage supérieur, allez chercher dans le coffre à droite, derrière la toile d'araignée, une Carte de catégorie Bronze **(Carte n°86 : Dorcas Bienaimée)**. Il est temps de poursuivre votre route en sautant de branche d'arbre en branche d'arbre. Cela fait, coupez la toile d'araignée et débarrassez-vous des Champignomes qui jalonnent la route. En descendant la pente, envoyez un Flipendo sur le grand arbre. Celui-ci va tomber et vous servir de pont.

Le dernier passage secret est accessible près de l'antre du terrible Aragog.

Courez jusqu'au bout du tronc. Il va s'effondrer en contrebas, vous donnant ainsi accès à un nouveau passage. Avant de l'emprunter, retournez-vous puis avancez jusqu'au coffre situé derrière les plantes grimpantes. Il s'agit du **quatrième passage secret**. À l'intérieur de ce coffre, vous trouverez une Carte de catégorie Bronze **(Carte n°19 : Norbert Dragonneau)**. Récupérez également les Mucus de véracrasse sur la corniche, puis placez-vous près du chaudron pour confectionner des potions de vitalité.

Maintenant, lancez un Cracbadabum sur la toile d'araignée et franchissez le trou. Vous allez vous retrouver face à Aragog, une araignée gigantesque ! Juste après la scène cinématique, courez le long de la plate-forme circulaire et lancez des sorts Rictusempra pour neutraliser les araignées de taille moyenne. En même temps, servez-vous du sortilège Cracbadabum pour couper une à une les toiles du mur qui maintiennent Aragog en hauteur. Dès que vous réussirez à couper toutes les toiles, le monstrueux Aragog vous prendra pour cible. Courez autour de la plate-forme en évitant ses assauts répétés. Dès qu'il se mettra à cambrer le corps, lancez-lui un Rictusempra vers l'abdomen pour le toucher mortellement. Après ce terrible combat, votre ami Ron viendra vous chercher en voiture.

Attendez qu'Aragog se cambre pour lui lancer un Rictusempra au niveau de l'abdomen.

LA CHAMBRE DES SECRETS [PARTIE 1]

Secrets : 3/3

Hermione a été pétrifiée au cours de son investigation. Suivez Ron jusqu'à l'infirmerie pour prendre des nouvelles de votre amie. Après la longue scène cinématique, rendez-vous aux toilettes de Mimi Geignarde. Pour se faire, montez sur les marches des escaliers et laissez-vous transporter vers le deuxième étage. Parcourez ensuite tout le couloir. Une fois près du mur ensanglanté, prenez à gauche. Dans les toilettes, une conversation va s'engager entre vous et Mimi. Après ce dialogue, Ron et le professeur Lockhart se joindront à vous. Empruntez à présent le passage de la Chambre des secrets. Pour commencer, si vous êtes face à la porte d'entrée, retournez-vous et partez à gauche. Faites disparaître le premier ectoplasme du mur et neutralisez le Crabe de feu. Cela fait, envoyez un sort Lumos sur la Gargouille de pierre et quittez cette pièce en lançant un Cracbadabum sur un deuxième ectoplasme à droite. En sortant, partez à gauche et entrez dans le trou du mur en vous débarrassant d'un troisième ectoplasme. À droite du couloir, il y a 2 Crabes de feu. À gauche, derrière le mur translucide, vous trouverez **le premier passage secret**. Débarrassez-vous d'abord de vos ennemis avant d'entrer dans le passage pour attraper une Chocogrenouille dans le coffre.

Le premier passage secret est gardé par des Crabes de feu.

Quittez le couloir par l'entrée où vous êtes arrivé, puis utilisez le tapis Elasticus à même le sol sur la droite pour atteindre l'ascenseur situé au centre de la salle. Celui-ci va effectuer des allers-retours entre cette salle et le sous-sol. Avant que l'ascenseur n'arrive au dernier étage, vous remarquerez la présence de 2 coffres dans des renfoncements. Allez récupérer le contenu des coffres puis attendez le retour de la plate-forme mobile pour vous rendre au sous-sol. Vous arrivez dans un conduit avec plusieurs grilles qui bloquent l'accès à des chaudrons. Si vous regardez attentivement les parois aux alentours, vous apercevrez un symbole de Flipendo. Jetez un sort sur cet interrupteur et les grilles se lèveront. Après avoir ramassé les options disponibles dans les chaudrons, allez récupérer le Livre de sauvegarde. Maintenant, faites disparaître les toiles à même le sol et laissez-vous tomber dans le trou. À l'étage inférieur, débarrassez-vous des araignées puis rendez-vous au fond du couloir. Lancez ensuite un Ectoplasmus sur la matière verdâtre puis franchissez le passage.

Le deuxième passage secret est dans le couloir où les murs se mettent à bouger.

Servez-vous du tapis Elasticus pour atteindre un autre étage puis laissez-vous tomber dans le trou. Dans le tunnel qui suit, vous devrez franchir plusieurs obstacles sans vous faire écraser. Lorsque vous serez de l'autre côté, récupérez le Livre de sauvegarde et poursuivez votre chemin à gauche. Une chute de rochers va bloquer la route. Lancez un sort vers le symbole visible sur le stalactite puis montez sur celui-ci pour atteindre la corniche à droite. En utilisant le tapis Elasticus, laissez-vous propulser d'un étage supplémentaire. Courez ensuite vers la toile d'araignée sans vous arrêter, et faites-la disparaître avant que les murs ne vous écrasent. Surtout, ne tombez pas tout de suite dans le trou et restez sur le bord de la plate-forme. Une fois que les murs s'arrêtent de bouger, dirigez-vous à droite et pénétrez dans le renfoncement à gauche pour accéder au **deuxième passage secret**. Vous trouverez à l'intérieur du coffre des Dragées surprises. Maintenant, retournez au trou et laissez-vous tomber. En contrebas, poursuivez votre chemin et faites disparaître un ectoplasme et une toile d'araignée. Continuez d'avancer jusqu'au tunnel puis dirigez-vous à droite.

C'est ici que vous trouverez le troisième passage secret.

Derrière la toile, vous trouverez un coffre contenant de nombreuses options. À présent, poursuivez votre chemin dans le tunnel et récupérez un Livre de sauvegarde. Descendez ensuite par le trou et atteignez la sortie du conduit. Dans la nouvelle salle, éliminez les lutins de Cornouaille. Franchissez ensuite la passerelle à droite. Lancez un sort Lumos sur la Gargouille puis servez-vous du tapis Elasticus pour vous rendre sur une nouvelle corniche. Poursuivez votre parcours dans le couloir jusqu'à une seconde statue de Gargouille. Réitérez la même opération et propulsez-vous vers la corniche voisine. Cela fait, envoyez un sortilège Elasticus sur le tapis et sautez dessus pour arriver à un étage supérieur. Des Korrigans vous attendent dans la pièce d'à-côté. Neutralisez ces créatures, montez les marches de l'escalier et laissez-vous tomber en contrebas. En vous dirigeant sur le bord de la corniche à droite, jetez un sort sur la corde. Faites de même sur le symbole de serpent visible à gauche. Cela fait, approchez-vous de ce symbole et laissez-vous tomber dans le trou.

Vous accéderez alors au **troisième passage secret**. Collectez les options disponibles dans le coffre puis débarrassez-vous du Crabe de feu. Ensuite, servez-vous du tapis Elasticus pour atteindre un nouveau conduit. Actionnez l'interrupteur au plafond. Ramassez les Dragées contenues dans les chaudrons et poursuivez votre course.

LA CHAMBRE DES SECRETS [PARTIE 2]

Secrets : 3/4

Avancez jusqu'à la salle où sont présents des Crabes de feu. Vous remarquerez 2 interrupteurs dans cette pièce. Lancez un Flipendo sur chacun d'entre eux puis assommez les Crabes de feu. Poussez 2 de ces créatures sur les plateaux qui leur sont dédiés. Un nouveau passage sera alors accessible. Empruntez-le sans tarder puis actionnez l'interrupteur pour tomber dans un trou où se trouve un tapis Elasticus. Servez-vous-en pour atteindre l'étage du dessus. Vous arrivez dans une salle avec 2 Korrigans et un lutin de Cornouaille. Débarrassez-vous du lutin puis assommez les Korrigans que vous jèterez ensuite dans chaque trou du mur. **Le premier passage secret** se dévoilera sous vos yeux ! Collectez les options puis lancez un sort Lumos sur la Gargouille de pierre. Sans perdre une seconde, courez vers la pièce située derrière vous et lancez un sortilège Flipendo sur l'interrupteur. Un tapis Elasticus apparaît sous vos pieds. Utilisez-le pour vous rendre à l'étage supérieur. Courez, sautez vers la passerelle d'en face et réitérez l'opération sur le nouvel interrupteur puis sur le tapis.

Jetez chaque Korrigan dans un trou du mur et le passage secret se dévoilera.

Faites attention au Lutin qui peut vous freiner dans vos manœuvres. Dès que vous êtes dans le couloir, et si votre pouvoir Lumos ne s'est pas évaporé, vous pouvez accéder au **deuxième passage secret** en traversant les murs translucides à gauche et à droite. À présent, poursuivez votre chemin et laissez-vous tomber sur la grille en contrebas. Coupez ensuite les 2 cordes. Lorsque vous atteindrez le sous-sol, allez récupérer un Livre de sauvegarde. Longez le couloir des Escargots puis assommez ces bestioles. Ensuite, neutralisez les lutins de Cornouaille puis servez-vous du tapis Elasticus pour atteindre la plateforme mouvante supérieure. Cela fait, coupez les cordes visibles par les trous du mur à droite. Poursuivez votre chemin au bout de cette pièce et tournez à droite. Laissez-vous tomber en contrebas vers un autre tapis. Aidez-vous de celui-ci pour monter sur de nouvelles plates-formes, puis neutralisez les Lutins et coupez 2 autres cordes. Lorsque vous atteindrez le bout de la salle, laissez-vous tomber vers le couloir des Escargots.

Grâce au sort Lumos, vous pourrez découvrir le deuxième passage secret.

Maintenant, tournez à droite et neutralisez les Escargots. Cela fait, avancez dans le couloir à droite et allez récupérer une Carte de catégorie Bronze **(Carte n°91 : Wilfred Elphick)**. Retournez-vous et envoyez un Flipendo sur l'interrupteur du mur situé en hauteur. **Le troisième passage secret** se dévoile ! Il y a juste une Gargouille à l'intérieur. Il est temps de partir. Allez au bout de ce couloir et poursuivez votre progression jusqu'au Livre de sauvegarde. À présent, atteignez l'étage inférieur puis courez à toutes jambes pour éviter l'énorme rocher qui va tomber du plafond. Durant votre course, sautez sur les plates-formes et jetez des sorts sur les plantes grimpantes pour vous frayer un passage vers la sortie du couloir. Ne vous arrêtez pas en chemin ou vous serez écrasé par le rocher. En atteignant la voie sans issue, le sol va se dérober sous vos pieds. Une fois à l'étage inférieur, allez chercher le Livre de sauvegarde puis avancez jusqu'à la salle voisine. Maintenant, montez sur le pylône à droite et coupez la corde. Lorsque celui-ci détruira le mur d'en face, franchissez la porte.

C'est en lançant un Flipendo sur cet interrupteur que le troisième passage secret se dévoilera.

Courez maintenant vers la salle suivante et frayez-vous un chemin en évitant les jets de flammes. Après avoir atteint le bout de la passerelle, récupérez un Livre de sauvegarde. Approchez-vous ensuite de Ginny qui est évanouie à même le sol. À la fin de la scène cinématique, vous devrez affronter le Seigneur des serpents ! Concentrez l'énergie de l'épée du Phœnix et visez la tête du serpent. Envoyez-lui une boule de feu à plusieurs reprises en évitant ses crocs acérés. Lorsque vous l'aurez affaibli, votre ennemi se servira des bouches d'égouts sur le sol pour se déplacer et vous attaquer par surprise. Réitérez la même technique décrite précédemment. Visez sa tête et courez pour éviter les jets de liquides acides qu'il vous enverra. Si votre vitalité commence à baisser, servez-vous des potions de Wiggenweld. Pour blesser rapidement votre adversaire, essayez de le toucher dès qu'il pointe le bout de son nez. Ainsi, il ne pourra pas esquiver vos attaques à temps. Une fois cet ennemi vaincu, contemplez la longue scène cinématique. Lorsque vous serez de nouveau dans le hall principal de l'école, vous aurez l'occasion de terminer les tâches que vous avez laissées en suspens. Ce qui veut dire que vous aller chercher et trouver les derniers secrets accessibles dans l'école.

Le gardien de la chambre des secrets est un Serpent géant !

Si vous souhaitez obtenir de nombreuses Dragées, rendez-vous devant l'entrée de la salle de cérémonie des quatre saisons. N'y entrez pas! Sur la gauche, vous pouvez lancer un défi à un élève de l'école. Il faudra d'abord mettre en jeu 10 Dragées. Si vous parvenez à battre votre camarade, un autre élève fera son apparition. Celui-ci aura un niveau supérieur à votre précédent adversaire. Vous devrez utiliser plus de Dragées pour qu'il accepte le défi. Plus vous remporterez de victoires, plus vos adversaires seront forts. Il y a 10 adversaires au total. Le dernier d'entre eux vous donnera l'occasion de cumuler un bon nombre de Dragées (200 environs) en cas de victoire. N'hésitez pas à le défier à plusieurs reprises.

En défiant les élèves de l'école, juste à gauche de l'entrée de la salle de Cérémonie des quatre saisons, vous pourrez gagner de nombreuses Dragées.

LE HALL DU GRAND ESCALIER

Secrets : 12/12

Vous êtes au premier étage du hall principal, là où se trouve le grand escalier. Si vous regardez votre inventaire, vous remarquerez qu'il y a 12 secrets à trouver ! Commencez par vous servir du tapis Elasticus à même le sol. En bondissant dessus (après avoir lancé le sort Elasticus), vous atteindrez la corniche supérieure. C'est à cet endroit que se trouve **le premier secret**. Récupérez une Carte de catégorie Bronze dans le coffre **(Carte n°29 : Archibald Alderton)**. Maintenant, redescendez et positionnez-vous face aux 2 armures. Empruntez le couloir de droite et lancez un Cracbadabum sur la toile d'araignée qui recouvre le miroir. C'est derrière celui-ci que vous accéderez au **deuxième secret**. Une Carte de catégorie Argent vous attend à l'intérieur du coffre **(Carte n°35 : Bowman Wright)**. À présent, retournez dans le couloir puis continuez votre parcours tout droit vers un escalier circulaire qui vous mènera en direction de la salle commune des Gryffondor. Approchez-vous du tableau de la Grosse dame puis entrez dans la salle voisine. Utilisez ensuite l'escalier pour arriver jusqu'au balcon. Une fois sur place, jetez un sort sur l'interrupteur au plafond et coupez la corde. **Le Troisième secret** se dévoile !

Descendez l'escalier pour atteindre le passage secret puis allez récupérer dans le coffre une Carte de catégorie Argent **(Carte n°39 : Gwenog Jones)**. Quittez la salle commune des Gryffondor. Une fois que vous êtes de nouveau dans le couloir, montez par l'escalier à droite. Avancez jusqu'à la statue dorée et jetez-lui un sort. Au sol, un interrupteur se dévoile. En vous plaçant dessus, vous accéderez au **quatrième secret**.

Cet élève possède des cartes de Sorciers. Vous pouvez vous les procurer en lui donnant des Dragées.

Ouvrez le coffre et ramassez une Carte de catégorie Argent **(Carte n°13 : Andros l'Invincible)**. Quittez cette pièce et prenez le chemin à droite. Dans le couloir, continuez tout droit et ne faites pas attention à l'escalier à droite. Sur le mur de gauche, en hauteur, vous remarquerez une brique à moitié poussée. Lancez un sort Alohomora pour dévoiler **le cinquième secret**. En atteignant ce passage, faites disparaître les ectoplasmes puis allez récupérer dans le coffre une Carte de catégorie Argent **(Carte n°99 : Daisy Dodderidge)**. Maintenant, retournez dans le couloir et empruntez l'escalier qui descend à gauche. Poursuivez votre chemin à gauche et passez par un autre escalier. Avant de revenir dans le Hall principal, vous remarquerez, toujours du côté gauche, la présence d'un miroir. Lancez un sortilège Alohomora pour dévoiler **le sixième secret**. À l'intérieur de ce passage, vous trouverez des Dragées surprises dans le coffre.

Collectez-les, rendez-vous à la sortie du couloir et dirigez-vous à droite. Placez-vous ensuite près de l'entrée de la Salle de cérémonie des points. Ne pénétrez pas dans cette salle ! Dans la pièce où vous vous trouvez actuellement, tournez-vous face au mur de gauche. Il y a un interrupteur que vous pouvez actionner. Après l'avoir fait, vous découvrirez **le septième secret**. Pour y accéder, faites disparaître l'ectoplasme et la toile d'araignée, puis laissez-vous tomber dans le trou. Cela fait, collectez dans le coffre une Carte de catégorie Argent **(Carte n°73 : Mopsus)** puis quittez la petite pièce et dirigez-vous à gauche. Descendez l'escalier et lancez un Alohomora sur le mur à gauche. Vous trouverez ainsi **le huitième secret**. Servez-vous du tapis Elasticus pour atteindre le niveau supérieur et récupérez des Dragées dans le coffre.

La jeune fille qui se tient à l'opposé de la statue de sorcière détient également des Cartes.

Descendez puis avancez tout droit vers la salle des cachots. Après avoir passé les armures, jetez un sort sur le mur à droite. Une Gargouille de pierre va apparaître. : envoyez-lui un sortilège Lumos puis, sans perdre de temps, rendez-vous au fond de la salle vers la grille. Laissez-vous tomber dans le trou translucide et faites disparaître l'ectoplasme. Vous avez trouvé **le neuvième secret** ! Remontez ensuite vers le coffre et récupérez une Carte de catégorie Argent **(Carte n°54 : Gaspard Shingleton)**.

Retournez vers la Gargouille, continuez tout droit et empruntez le passage à gauche. Vous arrivez dans une nouvelle salle. Utilisez un sort Ectoplasmus sur la matière verdâtre puis lancez un Lumos sur la Gargouille de pierre. Dirigez-vous ensuite à l'opposé de cette statue et coupez la corde située à l'intérieur de la poutre translucide. Vous accédez au **dixième secret**. Dans le coffre vous trouverez une Carte de catégorie Argent **(Carte n°20 : Gwendoline la Fantasque)**.

À présent, retournez vers la salle des cachots et empruntez le passage d'en face. Vous arrivez dans la salle de cours des potions. Il y a une grande fissure sur le mur de gauche, qui est situé à proximité des tables où sont posés les chaudrons. Jetez-y un sortilège. En pénétrant dans le passage dévoilé, faites disparaître l'ectoplasme. Ensuite, placez-vous sur la dalle afin de déclencher un mécanisme. Cela fait, quittez cet endroit puis partez à droite pour monter sur les colonnes de pierre. Au sommet, vous accéderez au **onzième secret** qui renferme un coffre contenant une Carte de catégorie Argent **(Carte n°60 : Laverne de Montmorency)**. Il est temps de quitter les lieux. Rebroussez chemin afin d'arriver dans le hall principal de l'école. Cette fois, vous serez au rez-de-chaussée (le grand escalier doit se trouvait sur la gauche). Avancez tout droit jusqu'à la salle d'en face. Dans le couloir, jetez un sort sur le premier tableau accroché au mur de gauche. **Le douzième secret** se dévoile. Approchez-vous ensuite du coffre puis récupérez les options mises à votre disposition. Retournez dans le hall principal et sortez par la grande porte à droite pour vous rendre dans le Parc.

Voici le troisième élève qui possède des Cartes de sorcier. Il se trouve au premier étage du hall principal de l'école.

LE PARC [DE JOUR]

Le jour s'est levé ! Si vous regardez votre inventaire, vous constaterez qu'il y a 8 secrets à découvrir dans le Parc. Commencez par vous diriger à droite puis servez-vous du sort Elasticus sur le symbole visible à même le sol. Sautez ensuite dessus et atteignez **le premier secret** sur la corniche du haut. Descendez de la corniche puis lancez un sort sur l'interrupteur du mur situé à proximité des bancs de bois. **Le deuxième secret** se dévoile. Collectez les options, sortez, puis empruntez l'escalier qui descend à droite. Dirigez-vous ensuite à droite et lancez le sort Alohomora sur la grande fissure du mur. **Le troisième secret** se dévoile !

Coupez les plantes grimpantes puis jetez un sort sur la Gargouille de pierre. Maintenant, sans perdre une seconde, remontez l'escalier et dirigez-vous à droite en direction de 2 arbres. Vous remarquerez alors qu'une partie du mur à droite est translucide. Il s'agit du **quatrième secret**. Traversez ce mur et utilisez l'escalier qui monte. Après avoir ramassé toutes les Dragées, allez vous placer sur la grande dalle près de l'escalier et sautez une fois dessus. Un mécanisme va se déclencher et vous apercevrez au loin l'ouverture du **cinquième passage secret**.

Les frères jumeaux qui sont dans le Parc vous échangeront un Nimbus 2001 et une Armure de Quidditch contre des Dragées (1200 au total).

Partez à présent vers le renfoncement où vous pouvez apercevoir un symbole à même le sol. Utilisez alors votre sort Elasticus puis bondissez dessus pour atteindre le passage secret en hauteur. Dans la cache, vous trouverez des Dragées. Redescendez et approchez-vous de la statue de dragon. Partez ensuite à gauche vers la grille. Une fois arrivé à cette destination, jetez un sort sur chacun des blasons visibles en hauteur. Vous accéderez ainsi au **sixième secret**. Quittez cette petite pièce et franchissez le passage d'en face. En suivant la route, vous finirez par arriver à la cabane d'Hagrid. Allez près des cochons et collectez une Carte de catégorie Bronze **(Carte n°61 : Havelock Sweeting)**. Maintenant, quittez les lieux et retournez vers la statue du dragon. Avancez tout droit en direction du passage qui vous fait face. Juste après avoir franchi l'entrée, retournez-vous et jetez un sort sur l'interrupteur du mur situé en hauteur.

Le septième secret est maintenant accessible ! Allez récupérer dans le coffre une Carte de catégorie Argent **(Carte n°43 : Cyprien Youdle)**. Quittez ce passage et empruntez le chemin à gauche. Vous arrivez devant la serre. Avant d'entrer dans la serre, allez collecter une Carte de catégorie Bronze dans le coffre qui se trouve dans un renfoncement à gauche **(Carte n°5 : Gulliver Pokeby)**. Lorsque vous êtes dans la serre, atteignez la sortie. Ensuite, partez à droite et faites disparaître la plante grimpante pour dévoiler **le Huitième secret**. Vous pourrez récupérer dans le coffre une Carte de catégorie Bronze **(Carte n°33: Beaumont Marjoribanks)**. Il est temps de quitter le Parc pour retourner à l'intérieur de l'école.

LA SALLE DES TABLEAUX

Lorsque vous êtes dans le hall principal, montez au premier étage par l'escalier. Empruntez ensuite le couloir à droite et gravissez les marches à gauche. En arrivant près de la statue dorée, poursuivez votre chemin à gauche et montez l'escalier sur la droite pour franchir la porte.

Vous êtes maintenant dans la Salle des tableaux. Si vous regardez votre inventaire, il doit y avoir 10 secrets à trouver. Vous en avez déjà décou-

En remportant le tournoi de Quidditch, vous gagnerez des points de maison pour Gryffondor !

vert un (dans le bureau du directeur, là où vous aviez aperçu pour la première fois un Phœnix). Il ne vous reste donc plus que 9 secrets à rechercher. Dirigez-vous à gauche et placez-vous sur l'escalier mobile qui vous transportera au premier étage. Passez ensuite sous la première voûte à gauche et tournez une fois dans la même direction pour franchir le passage. Vous avez découvert **le deuxième secret**. Lorsque vous avez collecté toutes les options disponibles dans ce passage, sortez et prenez à droite pour retourner à la Salle des tableaux. Maintenant, montez sur l'escalier à gauche pour atteindre le deuxième étage. Passez sous une première puis une seconde voûte, et jetez un sort sur l'interrupteur du mur de gauche. **Le troisième secret** se dévoile ! En ouvrant le coffre, vous pourrez collecter quelques Dragées. Poursuivez votre chemin dans le couloir suivant. En arrivant à l'intersection où vous aurez accès à 2 salles, avancez de quelques pas vers l'avant puis tournez à droite pour faire face au mur.

La fameuse salle des tableaux !

Derrière celui-ci se cache **le quatrième secret**. Ouvrez le passage grâce au sort Alohomora puis utilisez un Elasticus sur le tapis pour atteindre l'étage du dessus. Dans le coffre présent à cet endroit, vous trouverez des Dragées. Une fois que vous les avez ramassées, repartez dans le couloir et entrez dans la Salle des enchantements à gauche. En avançant tout droit vers le renfoncement, vous trouverez un coffre contenant une Carte de catégorie Bronze **(Carte n°31 : Balfour Blane)**. Retournez dans la salle des tableaux et placez-vous sur l'escalier de gauche pour atteindre le troisième étage. Passez sous la voûte et parcourez le couloir jusqu'à apercevoir sur le mur de gauche une brique à moitié poussée. Jetez-y un sort pour découvrir **le cinquième passage secret**. En parcourant

Voici les toilettes de Mimi Geignarde.

la pièce, vous pourrez ramasser des Dragées dans le coffre. Sortez dans le couloir et rendez-vous à droite, devant l'entrée de la salle de cours de Défense contre les Forces du Mal. Sur le mur de droite, il y a une fissure. Lancez un Alohomora pour accéder au **sixième secret**. Une fois que vous avez collecté les options contenues dans le coffre, pénétrez dans la salle de cours.

Ouvrez le coffre près de la fenêtre à droite et ramassez une Carte de catégorie Bronze **(Carte n°50 : Musidora Barkwith)**. Au fond de la salle, sur le petit balcon, vous pourrez collecter des Dragées (servez-vous de la table, puis de la chaise, pour y arriver). Il n'y a plus rien à faire ici. Retournez aux escaliers et placez-vous sur les marches qui vous font face pour atteindre le quatrième étage. En atteignant votre destination, lancez un sort sur l'interrupteur du mur à droite. Faites disparaître l'ectoplasme puis coupez la corde. Ensuite, servez-vous du tapis Elasticus juste derrière vous pour atterrir dans le **septième passage secret**. Dans l'un des coffres, vous trouverez une Carte de catégorie Argent **(Carte n°30 : Artemisa Lufkin)**. Retournez au quatrième étage et passez sous la première voûte. En vous tournant à gauche, lancez un sort sur le portrait. **Le huitième secret** est accessible. Ramassez les options et continuez votre progression dans le couloir.

Lorsque vous serez à l'infirmerie, utilisez un Flipendo sur les 4 tableaux qui sont dans la salle. Vous accéderez ainsi au **neuvième passage secret**. Dans le coffre, récupérez une Carte de catégorie Argent **(Carte n°71 : Reine Maëva)**. En sortant de ce passage, continuez tout droit et envoyez un Lumos sur la Gargouille visible dans le renfoncement à gauche. Poursuivez votre chemin à droite et atteignez la corniche en hauteur. Récupérez dans le coffre une Carte de catégorie Bronze **(Carte n°58 : Glover Hipworth)**. Redescendez et continuez d'avancer jusqu'à la salle voisine. Sur le balcon, au niveau du sol, il y a une dalle de couleur grise. Sautez une fois dessus pour ouvrir une partie du plafond. Ensuite, allez ouvrir le coffre en contrebas et ramassez une Carte de catégorie Bronze **(Carte n°75 : Mungo Bonham)**. Cette tâche accomplie, utilisez le sort Elasticus sur le tapis puis sautez dessus afin d'atteindre le **dixième passage secret**. Vous trouverez dans le coffre une Carte de catégorie Argent **(Carte n°38 : Chauncey Oldridge)**.

Il est temps de repartir vers la salle des tableaux. Sur place, empruntez les escaliers pour atteindre le rez-de-chaussée. Une fois en bas, ouvrez le coffre et collectez une Carte de catégorie Bronze **(Carte n°51 : Ethelred Toujourprêt)**. Utilisez ensuite l'un des tapis Elasticus pour atteindre et récupérer une Carte de catégorie Argent située en hauteur près du plafond **(Carte n°89 : Alberta Toothill)**. Maintenant, quittez cette salle. Une fois dans le couloir, dirigez-vous à droite.

Près de la statue de sorcière, vous remarquerez la présence d'un camarade de classe. Il vous proposera d'effectuer un échange. Vos Dragées contre des Cartes de sorciers ! S'il vous manque des cartes, c'est le moment idéal pour vous les procurer. Une carte vous vaudra 214 Dragées. Acceptez son offre et récupérez autant de cartes que possible. Derrière vous, une jeune fille située près de l'escalier détient elle aussi des Cartes de sorciers. Vous pouvez les troquer contre des Dragées. Une Carte vous coûtera 279 Dragées.

Le dernier élève qui possède des Cartes de sorcier est dans le hall principal, au premier étage près de la rambarde. Il est tout près de la salle du défi du Rictusempra. **Lorsque vous avez réuni les 40 cartes de catégorie Argent, vous obtenez 4 clés**. Repartez dans la salle des tableaux. Montez ensuite au premier étage à l'aide de l'escalier mobile puis entrez dans la pièce à droite. Approchez de la porte fermée par des serrures, que vous pourrez ouvrir grâce à vos clés.

LES ONZE CARTES DE CATEGORIE OR

Après avoir déverrouillé les 4 serrures de la porte, parcourez le couloir jusqu'au Livre de sauvegarde. Dès que vous avancez vers la salle voisine, une barre de temps s'affiche ! Vous n'aurez donc qu'un temps limité pour atteindre la sortie de ce niveau. Durant votre parcours, vous devrez trouver et ramasser les onze cartes en or disséminées dans toutes les salles. Pour commencer, utilisez le sort Elasticus sur le tapis en contrebas. Sautez ensuite dessus afin d'atteindre la première Carte de catégorie Or **(Carte n°69 : Bertie Crochue)**. Cela fait, lancez un sort sur la serrure puis franchissez la porte. Ensuite, sautez de corniche en corniche pour arriver au sommet de la salle. À cet endroit, vous trouverez la deuxième Carte de catégorie Or **(Carte n°101 : Albus Dumbledore)**. Maintenant, coupez les cordes qui maintiennent la passerelle puis passez dans le couloir. Frayez-vous un chemin en faisant disparaître les toiles d'araignée. Dans la salle suivante, empruntez les corniches à gauche pour atteindre la troisième Carte de catégorie Or **(Carte n°41 : Godric Gryffondor)**.

Poursuivez votre chemin à droite et, après avoir coupé la corde, continuez votre progression vers la salle des ectoplasmes. Montez jusqu'à la corniche du haut à gauche en vous débarrassant des matières verdâtres. Ensuite, ramassez la quatrième Carte de catégorie Or **(Carte n°11 : Herpo Pourri)**. Montez les marches de l'escalier puis utilisez le tapis Elasticus pour vous accaparer la cinquième Carte de catégorie Or **(Carte n°48 : Salazar Serpentard)**. Continuez

à gauche en faisant disparaître l'ectoplasme. Vous remarquerez une serrure à même le sol. Jetez-y un sort et vous découvrirez un tapis Elasticus. Servez-vous en pour atteindre la sixième Carte de catégorie Or **(Carte n°72 : Helga Poufsouffle)**. Poursuivez votre chemin en déverrouillant la serrure de la porte à droite. Utilisez ensuite les corniches pour arriver à l'étage du dessus où se trouve une autre porte que vous ouvrirez.

Réunissez les 40 cartes de catégorie Argent pour accéder à la salle des Cartes en Or !

Dans la pièce suivante, dirigez-vous à droite et lancez un sort Lumos sur la Gargouille de pierre. Cela fait, retournez sur vos pas et utilisez les corniches translucides pour arriver à la septième Carte de catégorie Or **(Carte n°74 : Montague Knightlet)**. Laissez-vous tomber et poursuivez votre chemin par la seule issue possible. Coupez la corde puis descendez par l'escalier pour vous rendre dans une salle avec des symboles Flipendo. Poussez la plate-forme vers le mur de droite, puis montez d'un étage. Effectuez la même opération avec la nouvelle plate-forme mais en la poussant à gauche. À l'étage suivant, poussez le cube à droite. Au dernier niveau, poussez la plate-forme encore à droite puis allez ramasser la huitième Carte de catégorie Or **(Carte n°15 : Paracelse)**. Continuez tout droit. Après être passé sous la voûte, retournez-vous et coupez la corde. Servez-vous ensuite du tapis Elasticus pour atteindre la neuvième Carte de catégorie Or **(Carte n°40 : Carlotta Pinkstone)**.

Celle-ci en votre possession, déverrouillez la porte et atteignez la salle suivante. Lancez des Flipendo une fois sur la colonne de gauche, 2 fois sur la colonne du milieu et 3 fois sur la colonne de droite. Allez ensuite récupérer la dixième Carte de catégorie Or **(Carte n°82 : Rowana Serdaigle)**. Redescendez et poussez 2 fois la colonne de gauche. Cette tâche accomplie, avancez vers l'entrée de la salle et retournez-vous. À présent, poussez 2 fois la colonne de gauche et atteignez la sortie en hauteur. Dans la salle suivante, coupez la corde à droite et utilisez le sort Elasticus sur le tapis. Sautez dessus pour atterrir sur un autre tapis. Il ne vous restera plus qu'à bondir de tapis en tapis (toujours avec le sortilège Elasticus) pour atteindre la dernière Carte de catégorie Or **(Carte n°100: Harry Potter le survivant)**.

Les Cartes de catégorie Or apparaîtront au fur et à mesure dans ce couloir, lorsque vous les aurez collectées !

Sortez alors de cette pièce. Félicitations ! Vous avez en votre possession toutes les cartes. Quittez ce couloir puis rendez-vous à l'extérieur vers la salle des tableaux. Empruntez maintenant l'escalier à droite. Une fois à l'étage inférieur, passez par la porte de sortie. Il est temps de retourner au rez-de-chaussée du hall principal. Descendez les marches du grand escalier et partez à gauche. Parcourez ensuite le couloir et entrez dans la Salle de cérémonie de la Coupe des Quatre saisons. Il ne vous reste plus qu'à contempler la scène cinématique finale. ■

FOLIO MAGIE : LES 101 CARTES

Catégorie or

CARTE N°69
Bertie Crochue

CARTE N°101
Albus Dumbledore

CARTE N°41
Godric Gryffondor

CARTE N°11
Herpo Pourri

CARTE N°48
Salazar Serpentard

CARTE N°72
Helga Poufsouffle

CARTE N°74
Montagne Knightley

CARTE N°15
Paracelse

CARTE N°40
Carlotta Pinkstone

CARTE N°82
Rowena Serdaigle

CARTE N°100
Harry Potter

Catégorie argent

CARTE N°36
Jocelyn Wadcock

CARTE N°99
Daisy Dodderidge

CARTE N°13
Andros l'Invincible

CARTE N°71
Reine Maëva

CARTE N°56
Gédéon Miette

CARTE N°23
Glenda Chittock

CARTE N°68
Kirley Duke

CARTE N°34
Donaghan Tremlett

CARTE N°14
Fulbert Latrouille

CARTE N°59
Grégory le Hautain

CARTE N°60
Laverne de Montmorency

CARTE N°42
Crispin Cronk

CARTE N°55
Honoria Nutcombe

CARTE N°43
Cyprien Youdle

CARTE N°70
Léopoldine Smethwyck

CARTE N°08
Derwent Shimpling

CARTE N°85
Blenheim Stalk

CARTE N°62
Ignitia Wildsmith

CARTE N°22
Circé

CARTE N°35
Bowman Wright

CARTE N°20
Gwendoline la Fantasque

CARTE N°03
Elfrida Clagg

CARTE N°17
Morgane

CARTE N°98
Dymphna Furmage

CARTE N°97
Albéric Grunnion

CARTE N°87
Thadée Thurkell

CARTE N°92
Xavier Rastrick

CARTE N°52
Félix Labeille

CARTE N°30
Artemisa Lufkin

CARTE N°90
Sacharissa Tugwood

CARTE N°73
Mopsus

CARTE N°16
Cliodna

CARTE N°65
Gondoline Oliphant

CARTE N°54
Gaspard Shingleton

CARTE N°45
Dunbar Oglethorque

CARTE N°27
Mirabella Plunkett

CARTE N°79
Oswald Beamish

CARTE N°39
Gwenog Jones

CARTE N°89
Alberta Toothill

CARTE N°38
Chauncey Oldridge

Catégorie bronze

CARTE N°07
Hesper Starkey

CARTE N°26
Almérick Sawbridge

CARTE N°51
Elhelred Toujourprêt

CARTE N°58
Glover Hipworth

CARTE N°75
Mungo Bonham

CARTE N°63
Herman Wintringham

CARTE N°76
Myron Wagtail

CARTE N°93
Heathcote Barbary

CARTE N°94
Merton Graves

CARTE N°78
Orsino Thruston

CARTE N°32
Brigitte Wenlock

CARTE N°53
Greta Grandamour

CARTE N°66
Flavius Belby

CARTE N°84
Roland Tonneau

CARTE N°09
Gunhilda de Gorsemoor

CARTE N°06
Glanmore Peakes

CARTE N°02
Cornelius Agrippa

CARTE N°46
Miranda Fauconette

CARTE N°04
Crogan Stump

CARTE N°05
Gulliver Pokeby

CARTE N°12
Merwyn le Malicieux

CARTE N°18
Ulric le Follingue

CARTE N°49
Ellodora Ketteridge

CARTE N°21
Lord Stoddard Wilthers

CARTE N°77
Norvel Tworik

CARTE N°61
Havelock Sweeting

CARTE N°28
Tilly Toke

CARTE N°83
Rodrigue Plumpton

CARTE N°37
Cassandra Vablatsky

CARTE N°31
Balfour Blane

CARTE N°95
Yardley Platt

CARTE N°67
Justus Pilliwickle

CARTE N°81
Quong Po

CARTE N°88
Célestina Moldubec

CARTE N°96
Hengist de Woodcroft

CARTE N°29
Archibald Alderton

CARTE N°64
Jocunda Sykes

CARTE N°57
Gifford Ollerton

CARTE N°25
Perpetua Fancourt

CARTE N°86
Dorcas Bienaimée

CARTE N°19
Norbert Dragonneau

CARTE N°91
Wilfred Elphick

CARTE N°47
Edgar Stroulger

CARTE N°24
Adalbert Lasornette

CARTE N°10
Burdock Muldoon

CARTE N°44
Devlin Corneblanche

CARTE N°80
Béatrice Bloxam

CARTE N°33
Beaumont Marjoribanks

CARTE N°50
Musidora Barkwith

CARTE N°01
Merlin

IL N'EST PAS TROP TARD

POUR COMMANDER LES ANCIENS NUMÉROS

VOICI LA LISTE DES SOLUTIONS ET GUIDES (SANS LES CODES NI LES ASTUCES) DÉJÀ PUBLIÉS DANS PC SOLUCES. (LES NUMÉROS 1 À 26, 30, 37, 39, 40 ET 42 SONT ÉPUISÉS, AINSI QUE LE BEST OF PC N°S 2 ET 9). POUR RETROUVER LA LISTE COMPLÈTE DE TOUS LES CODES, ASTUCES, GUIDES ET SOLUTIONS DES ANCIENS NUMÉROS : 3615 CODE PCSOLUCES*, RUBRIQUE "MAGAZINE"

AGE OF EMPIRES II	32, BO 7	DIABLO II LORD OF DESTRUCTION	BO 11	KING'S QUEST VIII	28	RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN	44
AGE OF EMPIRES THE CONQUERORS EXPANSION	BO 10	DRACULA	32, BO 7	LA ROUTE DU TEMPS	35	RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN (2E PARTIE)	45
ALERTE ROUGE 2 : YURI'S REVENGE	44	DRAGON LORE	BO 1	LANDS OF LORE	BO 4	REQUIEM	28
ALERTE ROUGE 2	BO 10	DUNE 2000	BO 4	LANDS OF LORE 3	28	RING : L'ANNEAU DES NIBELUNGEN	BO 4
ALONE IN THE DARK	BO 1	DUNGEON KEEPER	BO 3	L'ENIGME DE MAÎTRE LU	BO 1	SAM & MAX	BO 1
ALONE IN THE DARK 2	BO 1	DUNGEON KEEPER 2	29	L'ENTRAINEUR 2001/2002	47	SCHIZM	44
ALONE IN THE DARK 3	BO 1	DUNGEON SIEGE	46	L'ODYSSÉE	38	SECRET (LE) DU NAUTILUS	47
ALONE IN THE DARK THE NEW NIGHTMARE	43	ÉGYPTE 1156 AV.	BO 3	LES SIMS	BO 8	SHIVERS	BO 1
AMERICAN MC GEE'S ALICE	41	EMPEREUR : LA BATAILLE POUR DUNE	43	LES VISITEURS	BO 3	SIMS (ÇA VOUS CHANGE LA VIE, SURPRISE PARTY, ET PLUS SI AFFINITÉS)	45
ATLANTIS 2	32, BO 7	EMPIRE EARTH	45	LIGHT HOUSE	BO 3	SIM CITY 2000	BO 4
ATLANTIS 3	44	ETHERLORDS	45	LOOM	BO 1	SIMS (LES) : EN VACANCES - ADD ON	46
AZTEC	32, BO 7	EVIDENCE	BO 1	LOST EDEN	BO 1	SOLDIER OF FORTUNE II	47, BO 10
BALDUR'S GATE 2 FIN	41	F1 RACING SIMULATION	BO 3	LOST IN TIME 1	BO 1	SPACE QUEST VI	BO 1
BALDUR'S GATE 2 THRONE OF BHAAL	43	FADE TO BLACK	BO 1	LOST IN TIME 2	BO 1	SPIDER-MAN	47
BLADE RUNNER	BO 3	FALLOUT	BO 3	LOUVRE L'ULTIME MALEDICTION	38, BO 8	SPYCRAFT	BO 1
BLAIR WITCH / VOLUME 1	41	FAUST	32, BO 7	MAX PAYNE	43, BO 11	STAR CRAFT BROODWAR (2E PARTIE ET FIN)	27
BLAIR WITCH / VOLUME 2	41	FINAL FANTASY 7	BO 3	MESSIAH (2E PARTIE ET FIN)	37, BO 8	STAR WARS : LA MENACE FANTÔME	29, BO 8
BLAIR WITCH / VOLUME 3	41	FINAL FANTASY VIII	35	MEDAL OF HONOR	45	STAR WARS JEDI KNIGHT 2	46
BRAINDEAD 13	BO 1	FRANKENSTEIN	BO 1	MIGHT & MAGIC 6	BO 3	STONGHOLD	44
CAESAR II	BO 1	GABRIEL KNIGHT 2	BO 1	MONKEY ISLAND	BO 3	STUPID INVADERS	41
CAESAR III	BO 4	GABRIEL KNIGHT 3	33, BO 7	MONKEY ISLAND 2	BO 3	SWAT 3	35, BO 7
CARMAGEDDON	BO 3	GOBLIINS 2	BO 1	MYST	BO 1	SYBERIA	46
CASANOVA	BO 11	GOBLIINS 3	BO 1	MYST III	43, BO 11	THE 11TH HOUR	BO 1
CIVILIZATION III	46	GOLDEN GATE KILLER	BO 1	NECRONOMICON	BO 11	THE CURSE OF THE MONKEY	BO 3
CHEVALIERS D'ARTHUR	BO 10	GRIM FANDANGO	BO 4	NEED FOR SPEED 3	BO 4	THE DIG	BO 1
CHINE	BO 4	GROUND CONTROL	38	NEVERWINTER NIGHTS	47	THE LONGEST JOURNEY	35, BO 7
COMMAND & CONQUER RENEGADE	47	GTA III	46	NOCTURNE	BO 8	THE NOMAD SOUL	33, BO 7
COMMANDOS	BO 3	GUNMAN CHRONICLES	41, BO 10	ODYSÉE	BO 8	THE SECRET OF MONKEY ISLAND	BO 1
COMMANDOS - LE SENS DU DEVOIR	27	HALF LIFE	BO 4	OPÉRATION FLASHPOINT	43	TITANIC	BO 4
COMMANDOS 2 : MEN'S OF COURAGE	44, BO11	HALF LIFE BLUESHIFT	43, BO 11	OPÉRATION FLASHPOINT RED HAMMER	45	TOMB RAIDER III	BO 4
CONGO	BO1	HALF-LIFE OPPOSING FORCE	34, BO 7	PARIS 1313	35, BO 7	TOMB RAIDER II (VERSION LONGUE)	29
COUPE DU MONDE 98	BO3	HARRY POTTER	45	PHANTASMAGORIA	BO 1	TOMB RAIDER IV : LA RÉVÉLATION FINALE	34, BO 7
COSSACKS EUROPEAN WAR (CAMPAGNE 1)	42	HARVESTER	BO 1	PHANTASMAGORIA 2	BO 3	TOMB RAIDER : LE DERNIER ARTEFACT (2E PART)	38
COSSACKS EUROPEAN WAR (CAMPAGNE 2)	43	HEART OF DARKNESS	BO 3	PHARAON	33	TOMB RAIDER V SUR LES TRACES DE LARA CROFT	BO 10
COSSACKS EUROPEAN WAR	BO11	HEROES OF MIGHT & M. III	28	PLANESCAPE TORMENT (1ÈRE PARTIE)	35, BO 8	TRICHE TRASH	44
CRÉATURES	BO 1	HEROES OF MIGHT & M. IV	47	POMPEI	BO 8	TROPICO	45
CRÉATURES II	BO 4	HITMAN, TUEUR À GAGES	41, BO 10	PRINCE OF PERSIA 3D	BO 8	UNREAL	BO 3
CRIMSON SKIES	41	HOMEWORLD	32, BO 7	PROJECT IGI	41, BO 10	VAMPIRE	38, BO 8
D	BO 1	INDIANA JONES & THE FATE OF A.	BO 1	QUAKE III	34	VERSAILLES II - LE TESTAMENT	38, BO 11
DARK REIGN 2	38	INDIANA JONES ET LA MACHINE INFERNALE	35, BO7	RAMA	BO 4	WARCRAFT III	47
DARK PROJECT II	38	ISHAR 3	BO1	RED FACTION	BO 11	WARWIND	BO 1
DESPERADOS	B11	JEDI KNIGHT : DARK FORCES 2	BO4	RESIDENT EVIL 2	29	WING COMMANDER PROPHECY	BO 3
DEVIL INSIDE	BO 8	JERUSALEM	46	RESIDENT EVIL 2 (1E PARTIE)	28	X-FILES THE GAME	BO 3
DIABLO II	38, BO 8	KING'S QUEST VII	BO1	RESIDENT EVIL 3 NEMESIS	41		

BO = BEST OF PC SOLUCES

Commandez directement vos magazines N° Indigo 0 825 001 707 (0,15 € TTC/MN)

À remplir ou à recopier sur papier libre et à retourner avec votre règlement sous enveloppe affranchie à :

PC SOLUCES - ANCIENS NUMÉROS - B601 - 60732 SAINTE-GENEVIÈVE CEDEX N° Indigo 0 825 001 707 (0,15 € TTC/MN) **E-MAIL : abonnement@loisir.net**

OUI, JE VEUX RECEVOIR LE ❑27 ❑28 ❑29 ❑32 ❑33 ❑34 ❑35 ❑36 ❑38 ❑41 ❑43 ❑44 ❑45 ❑46 DE PC SOLUCES, **AU PRIX DE 7,50 €**(*) LE NUMÉRO, PORT INCLUS.

OUI, JE VEUX RECEVOIR LE HORS-SÉRIE **"BEST OF PC SOLUCES"** : ❑ N°1 ❑ N°3 ❑ N°4 ❑ N°5 ❑ N°6 ❑ N°7 ❑ N°8 ❑ N°10 ❑ N°11 **AU PRIX DE 7,50 €**(*) LE NUMÉRO, PORT INCLUS.

M. ❑ **Mme** ❑ **Mlle** ❑

NOM : _____ PRÉNOM : _____

ADRESSE : _____

CODE POSTAL : _____ VILLE : _____ ANNÉE DE NAISSANCE 19__

TÉL. FIXE _____ ADRESSE E.MAIL _____

TÉL. PORTABLE _____ CI-JOINT, MON RÈGLEMENT À L'ORDRE DE CYBER PRESS PUBLISHING PAR : ❑ CHÈQUE BANCAIRE OU POSTAL ❑ MANDAT

(*) Offre valable pour la France métropolitaine uniquement dans la limite des stocks disponibles.. Pour les pays étrangers, nous consulter : + 33 3 44 12 52 51 ou par e-mail : abonnement@loisir.net

❑ CARTE BANCAIRE N° _____ EXPIRE FIN _____

MONTANT TOTAL DE MA COMMANDE _____ €

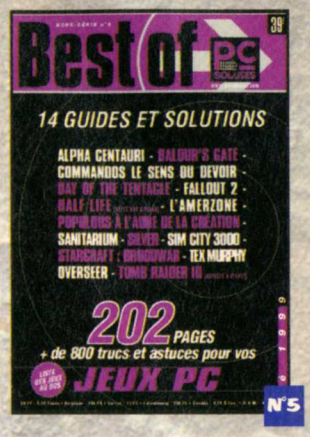
SIGNATURE OBLIGATOIRE

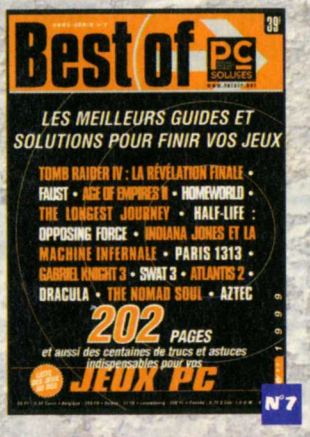
"Les informations ci-dessus sont indispensables au traitement de votre commande et ne sont communiquées qu'aux destinataires la traitant. En application de l'art. 27. de la loi du 6 janvier 1978, elles donnent lieu au droit d'accès et de rectification auprès du magazine. Sauf opposition de votre part, ces informations pourront être utilisées par des tiers."

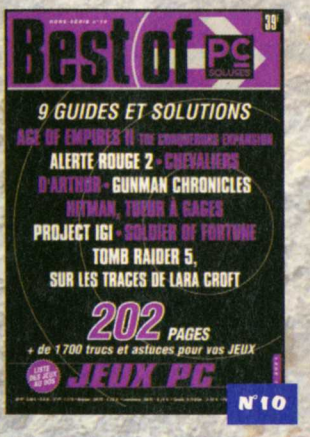
PC48A1

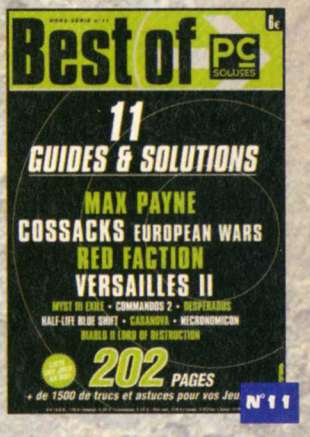
Best of PC & Hors-Série

3 numéros Best Of pour 15,10 € (frais de port inclus) à choisir parmi les 9









H.S. n°9 et 10 idéal PC 7,50 € l'exemplaire

Un guide «pas à pas» pour mieux comprendre votre PC

Bulletin de commande

PC48A2

À remplir ou à recopier sur papier libre et à retourner avec votre règlement sous enveloppe affranchie à :

PC SOLUCES - ANCIENS NUMÉROS - B601 - 60732 SAINTE-GENEVIÈVE CEDEX · N° Indigo 0 825 001 707 (0,15 € TTC/MN) · **E-MAIL : abonnement@loisir.net**

☐ Oui, je veux recevoir le lot "Best of PC Soluces", avec ses dizaines de solutions et ses milliers d'astuces pour près de 1 000 jeux, au prix de 15,10 €* (frais de port inclus) et je choisis les **3 "Best of"** n° : ❑1 - ❑3 - ❑4 - ❑5 - ❑6 - ❑7 - ❑8 - ❑10 - ❑11

☐ Oui, je veux recevoir le H.S. **"Idéal PC"** n° : ❑ 9 - ❑ 10 au prix de 7,50 €* l'exemplaire (frais de port inclus)

M.❑ **Mme**❑ **Mlle**❑

Nom : ..... **Prénom :** ..... **Année de naissance** 19

Adresse : .....

Code postal : ..... **Ville :** .....

Tél. fixe ..... **Tél. portable** .....

e-mail .....

Ci-joint mon règlement à l'ordre de CYBER PRESS PUBLISHING par :

Chèque bancaire ou postal ☐ Mandat ☐ Carte bancaire ☐

N° CB .....

Expire fin : .....

Signature obligatoire :

Commandez directement vos magazines · N° Indigo 0 825 001 707 (0,15 € TTC/MN)

(*) Offre valable pour la France métropolitaine uniquement dans la limite des stocks disponibles. Pour les pays étrangers, nous consulter : + 33 3 44 12 52 51 ou par e-mail : abonnement@loisir.net

« Les informations ci-dessus sont indispensables au traitement de votre commande et ne sont communiquées qu'aux destinataires la traitant. En application de l'art. 27. de la loi du 6 janvier 1978, elles donnent lieu au droit d'accès et de rectification auprès du magazine. Sauf opposition de votre part, ces informations pourront être utilisées par des tiers. »

DOSSIER RÉALISÉ PAR
Jay (bjean-jacques@loisir.net)
MK (mcoiffier@loisir.net)

PRISONER OF WAR

Lors de la Seconde Guerre mondiale, les soldats alliés capturés étaient envoyés dans des camps de prisonniers. Dans la plupart de ces camps, des comités d'évasion étaient alors montés car les officiers, et surtout les aviateurs, ne pensaient qu'à une chose : s'évader et reprendre le combat ! Le capitaine américain Lewis Stone n'échappe pas à la règle. Ce pilote de bombardier est même l'un des plus productifs lorsque l'on parle d'évasion et de système D. Nous allons aider Lewis à sortir de cinq camps différents en un temps record. Mais le plus fort est que nous allons même l'aider à pénétrer dans un camp de prisonniers : c'est vraiment le monde à l'envers...

Éditeur : Codemasters

Texte : Français

Voix : Anglaises

Sortie : Novembre 2002

Config. mini : Pentium III 450 256 Mo

POUR TOUS PUBLICS

Retrouvez les Cheats Codes pour ce jeu , dans la rubrique "Triche Trash" à la fin du magazine.

OBTENIR LA NOTE A EN FIN DE CHAPITRE

Il faut remplir les conditions suivantes :
- **Finir le chapitre en moins de 8 jours de jeu.**
- **Ne pas s'être fait tirer dessus, du moins ne pas être touché.**
- **Ne pas s'être fait arrêter et envoyer au trou.**

Tous les secrets seront à débloquer dans le menu "Secrets" du jeu.

CHAPITRE 1
Capturé !

LES OBJETS

- **LE CIRAGE : acheter à O'Brien contre 50 monnaies durant le 1er objectif.**
- **LE MINITÉLESCOPE : acheter à O'Brien contre 20 monnaies durant le 2e objectif.**
- **LA BARRE DE LEVIER : dans l'entrepôt au nord de la zone des prisonniers.**

LE SECRET EN FIN DE CHAPITRE
Perception des gardes
Permet de changer le champ de vision des gardes (Basse/Normale/Élevée) :
- **Basse signifie que les gardes sont aveugles et que ce n'est que lorsque vous leur rentrez dedans qu'ils réagissent.**
- **Élevée veut dire que les gardes peuvent vous voir lorsqu'ils regardent dans votre direction, même s'ils sont hors de portée du radar.**

Dès que vous êtes arrivé dans le **camp de transfert**, allez dans le **bâtiment 1** (celui au nord de la zone où vous vous trouvez) pour découvrir votre **cachette** et votre **lit**. La cachette vous permettra de ranger des objets que vous détenez sur vous et le lit de sauvegarder la partie en cours. Allez à votre cachette déposer votre **sac** avant de retourner parler avec le **Sergent Jimmy O'Brien** qui est le soldat habillé en kaki. Dites-lui que vous ne comptez pas rester très longtemps dans le camp et il vous donnera votre **premier objectif** du chapitre.

OBJECTIF 1 RÉCUPÉRER 50 MONNAIES

Attendez l'heure du dîner, 16 h 30, et suivez les autres prisonniers vers le **réfectoire** (Mess Hall). Faites-en le tour pour atteindre le mur à l'Est et placez-vous dans le **coin nord-est** entre le mur et le grillage. Attendez que le **garde**, qui patrouille autour du réfectoire, vous ait dépassé pour escalader le **mur** (collez-vous à lui et appuyez sur Avancer) **(D) (01)**. Laissez-vous ensuite descendre de l'autre côté du mur et entrez dans l'**infirmerie** (Sick Bay) **(E)** par la porte nord du bâtiment. Une fois à l'intérieur, récupérez tous les **objets** servant de monnaie, ce sont les éléments qui brillent un peu partout dans la pièce. Vous devez juste vous trouver à côté d'eux pour les ramasser, contrairement aux autres objets du jeu qui vous demanderont souvent d'effectuer une **action** pour être récupérés. Examinez les 2 pièces de l'infirmerie afin de récupérer les **50 monnaies** que vous demande **O'Brien**. Faites ensuite le chemin en sens inverse et allez parler à **O'Brien** pour en finir avec cet objectif. Après une petite scène cinématique, **O'Brien** vous donnera du **cirage** et vous vous retrouverez au moment de l'**appel du matin du 2e jour** où **James Daly** (JD), votre copilote, se joindra à la joyeuse bande d'amis.

L'infirmerie se trouve à droite

OBJECTIF 2 TROUVER UNE CLÉ EN LAITON

JD vous proposera de faire une diversion afin de vous laisser le temps de récupérer la **clé**, mais cela n'est vraiment pas nécessaire. Au moment du **petit déjeuner** (6 h15), allez vous replacer dans le coin nord-est (près de la zone du réfectoire, comme pour l'objectif précédent). Mais cette fois escaladez la grille au lieu du mur, en faisant attention au **garde** qui patrouille. Une fois de l'autre côté, accroupissez-vous (touche **C**) et foncez vers le mur Est du **bâtiment** tout de suite au nord. En vous collant contre le mur, vous pourrez ramper sous le bâtiment en appuyant sur **action 1**. Faites-le afin de récupérer les **10 monnaies** qui traînent en dessous du bâtiment, puis sortez à gauche du **garde** qui se trouve devant la porte du bâtiment. Tout en restant accroupi, montez l'**escalier** et entrez dans le bâtiment. Récupérez les **40 monnaies** abandonnées dans la pièce et dirigez-vous vers le coin sud-est afin de récupérer la **clé en laiton** sur le mur **(02)**. Faites maintenant le chemin en sens inverse et allez parler à **O'Brien** : il vous vendra un **minitélescope** pour 20 monnaies. Le minitélescope augmente légèrement votre champ de vision au niveau du radar. Tous les objets que vous achetez se trouvent automatiquement dans votre **cachette**. Attendez les quartiers libres puis sauvegardez en utilisant votre **lit** puis parlez à **JD** pour en finir avec cet objectif. Après une petite scène cinématique vous vous retrouverez au moment de l'**appel du matin du 3e jour**.

À vous la clé de l'entrepôt

OBJECTIF 3 VOLER UNE BARRE DE LEVIER

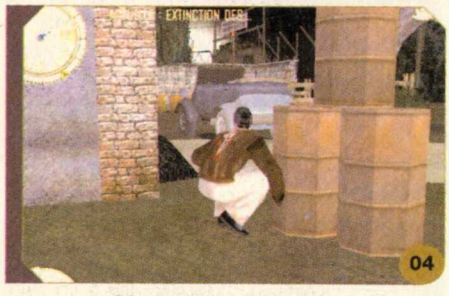
Sauvegardez, avancez le temps jusqu'aux **quartiers libres** puis allez au niveau du **grillage** derrière le bâtiment 1. Placez-vous dans le coin nord-ouest tout près de la zone de grillage interdite mais sans la franchir. Pour escalader rapidement le grillage, attendez que le **garde**, qui patrouille d'est en ouest entre le grillage et le mur un peu plus loin, se retourne. Celui-ci passé, accroupissez-vous et traversez le **trou dans le mur** juste en face. Cachez-vous contre la **petite barrière de bois** juste à la sortie du trou. Maintenant, faites attention au garde sur la **tour Est** et à celui qui patrouille autour du **bâtiment** un peu plus au nord (c'est l'entrepôt que vous devez atteindre). Dès que le garde qui patrouille a contourné le bâtiment en s'éloignant de vous et que le garde de la tour regarde au sud, restez accroupi et glissez-vous derrière les **caisses** le long de l'entrepôt **(03)**. Dès que le **garde** qui patrouille revient et s'arrête à proximité, glissez-vous derrière lui, en restant accroupi, puis allez jusqu'à la porte à l'est de l'entrepôt. Déverrouillez la **porte** en utilisant la **clé en laiton**, **action 2** et ouvrez-la rapidement pour entrer dans l'**entrepôt** (store). Fouillez la pièce pour récupérer les **10 monnaies** qui traînent et récupérez la **barre de levier** sur le **bureau**. Maintenant, retournez à la porte et appuyez sur **action 2** pour regarder par le **trou de la serrure**, l'appel pour aller manger résonnera alors. Lorsque vous voyez le **garde** qui patrouille se diriger vers le coin nord-est du bâtiment et le **garde de la tour** regarder vers le sud, ouvrez la porte et foncez vous accroupir près du trou. Une fois près du trou, regardez les déplacements du garde qui patrouille entre le mur et le grillage. Dès qu'il s'éloigne, avancez rapidement vers le coin sud-ouest du grillage pour l'escalader, puis allez déposer la **barre de levier** dans votre **cachette** en faisant attention au **garde** dans la **zone des prisonniers**. Sauvegardez, avancez le temps jusqu'à l'heure de l'**appel du soir** et allez rapidement parler avec **JD** pour terminer cet objectif avant que l'appel soit effectué !

Derrières ces caisses, on ne vous voit pas

OBJECTIF 4
S'ÉCHAPPER !

Avancez le temps jusqu'à l'**appel du soir** et, une fois qu'il est passé, retournez près de votre **cachette**. Récupérez le **cirage** et la **barre de levier**. Placez-vous devant le **miroir** à droite de votre cachette et appuyez sur **action 2** pour vous maquiller. Sortez ensuite du bâtiment 1 et accroupissez-vous pour rejoindre le **grillage à l'est** près des **douches**. Attendez que le **garde** qui patrouille sur la route s'éloigne de vous. Escaladez rapidement le **grillage**, puis le **grillage** près du **bâtiment de la clé** et rampez sous celui-ci. Allez maintenant de l'autre côté à l'est et sortez de sous le bâtiment pour vous rapprocher du grillage au nord. Ne franchissez pas le coin du bâtiment avant que le **garde** patrouillant derrière le grillage ne se dirige vers l'ouest. Une fois le grillage franchi, foncez vers la **porte** et utilisez la **barre de levier** à l'aide de **action 1**. Celle-ci ouverte, accroupissez-vous et entrez dans le **baraquement des gardes**. Après une petite scène cinématique, avancez tranquillement vers la **porte au nord-est** de la salle et franchissez-la. Cachez-vous derrière les **barils** juste à côté de la porte et surveillez les mouvements du **garde de la tour** et du **faisceau du projecteur**. Dès que le garde regarde à l'est et que le faisceau se trouve le plus à l'est possible, foncez vers la voiture à l'ouest **(04)** et rampez en dessous. Rampez au bout de la voiture à l'ouest et attendez que le **garde** un peu plus loin à l'est s'éloigne pour foncer **derrière les barils** tout de suite au nord-ouest. Faites attention de ne pas les cogner sinon cela alertera le **garde**. Attendez maintenant que le **garde** vous dépasse en allant vers l'est pour foncer vers le **camion** un peu plus loin, face à la **sortie du camp**. Collez-vous sur le côté du camion, près de l'arrière et utilisez **action 2** pour y monter.

Après une petite scène cinématique vous entrerez dans le **deuxième chapitre** du jeu : un nouveau camp de prisonniers, le **Stalag Luft**.



Dès que vous le pouvez, cachez-vous sous la voiture

CHAPITRE 2
Prisoner of War

LES OBJETS

- **LA BANDE : dans votre cachette durant l'objectif 1.**
- **L'UNIFORME ALLEMAND : dans l'entrepôt durant l'objectif 2.**
- **LE MINITÉLESCOPE : au 1er étage de la maison du commandant durant l'objectif 2.**
- **LA CLÉ EN FER : dans la chambre du commandant durant l'objectif 2.**
- **LES PIERRES : 15 derrière le réfectoire durant l'objectif 1.**

LE SECRET EN FIN DE CHAPITRE

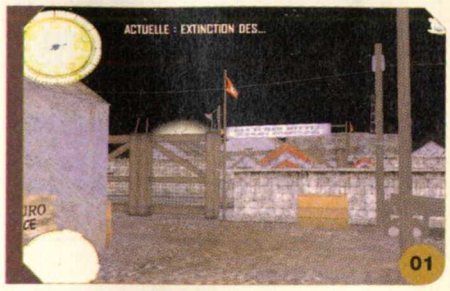
Taille des gardes

Vous pouvez maintenant changer la taille des gardes dans le jeu (Mini/Normal/Géant).

Lorsque vous arriverez dans le camp, vous parlerez automatiquement avec le **lieutenant-colonel James Temple-Smithsons**. Allez ensuite parler au **lieutenant Peter Nesbitt** et au **second lieutenant John McCormack** près du **baraquement 2** afin d'obtenir quelques informations sur le camp et les prisonniers. Rendez-vous dans votre baraquement, sauvegardez, avancez le temps jusqu'à l'appel du soir, puis, rendez-vous discrètement au **comité d'évasion** dans le **baraquement 4**. Parlez au **lieutenant-colonel** et au **commandant Nicoli Radtke** pour obtenir votre **premier objectif**.

OBJECTIF 1
LIRE LA BANDE

Après le petit dialogue avec le **Temple-Smithsons** et **Radtke**, vous vous retrouverez dans votre baraquement : prenez la **bande** qui se trouve dans votre **cachette** puis sortez du bâtiment. Rendez-vous à l'**angle nord-est du baraquement 2** et observez le **soldat allemand** de l'autre côté du grillage. Dès qu'il partira vers le sud, passez au-dessus du **grillage** puis plaquez-vous contre le **mur ouest de l'entrepôt** (store). Allez ramasser les **20 monnaies** de l'autre côté du grillage Ouest puis revenez près de l'entrepôt. Orientez-vous vers le nord, longez le grillage pour atteindre un **carrefour** et tournez à droite vers l'est. Vous apercevrez un **soldat** posté devant une **guérite** : grimpez au-dessus du **grillage nord** juste avant pour atteindre la **cour du réfectoire**. Longez le grillage que vous venez de passer, orientez-vous vers l'est et ramassez les **20 monnaies** dans la **guérite**. Orientez-vous vers le nord pour atteindre l'arrière du réfectoire, ramassez les **20 monnaies puis** escaladez le **grillage au nord**. Ramassez **15 pierres** puis faites le tour du **bâtiment administratif** afin de ramasser **20 monnaies**. Plaquez-vous ensuite au sud de la **porte du bâtiment administratif**, maintenez la **touche espace** pour passer en vue à la première personne et utilisez l'**action 2** pour **lancer une pierre** sur les **barils** qui se trouvent contre le mur à l'est **(01)**. Le **garde** à l'intérieur du bâtiment sortira en courant alors pour voir ce qui se passe. Profitez-en pour rentrer dans le **bâtiment administratif** en étant accroupi, foncez dans le coin nord-est pour prendre les **20 monnaies** et ensuite dans le coin nord-ouest pour vous cacher derrière la bibliothèque. Attendez que le garde vous tourne le dos pour utiliser la **radio** : appuyez sur **action 2** pour **lire la bande** et avoir droit à une petite scène cinématique.



Lancez une pierre sur les tonneaux

Dès que vous reprenez le contrôle de notre héros, accroupissez-vous de nouveau derrière la **bibliothèque**. Attendez que le **garde** se dirige vers le coin nord-est pour vous orienter vers la **porte** et sortir du bâtiment en ramassant les **10 monnaies** posées sur le **bureau**. Reprenez maintenant le même chemin qu'à l'aller pour revenir au niveau du mur Ouest de la petite maison avec le garde près de votre baraquement. Attendez, au niveau du coin sud-ouest du bâtiment, que le garde s'éloigne de vous pour foncer vers le grillage et l'escalader. Il est fort probable que vous arriviez juste pour l'**appel du matin :** parlez avec le **lieutenant-colonel** ou au **commandant** afin de terminer ce 1er objectif et passer à l'objectif suivant.

OBJECTIF 2
VOLER LES PLANS

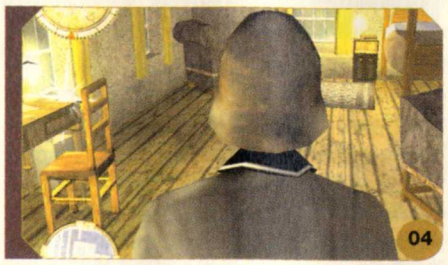
Après la scène cinématique, vous vous retrouverez dans votre baraquement : **sauvegardez** puis avancez le temps jusqu'aux **quartiers libres**. Récupérez la **clé en laiton** dans votre cachette puis postez-vous au coin nord-ouest du baraquement 2. Vous apercevrez le **garde** patrouillant devant l'**entrée de l'entrepôt**. Attendez que le **garde** se dirige vers le sud, passez le grillage puis postez-vous à côté des **poubelles grises**. Lorsque le garde reviendra dans votre direction, bousculez les poubelles pour l'attirer et faites rapidement le tour de l'entrepôt. Crochetez la serrure en utilisant action 1 puis entrez dans l'entrepôt. Ramassez les **20 monnaies** dans la pièce et l'**uniforme allemand** sur la petite table à côté de la porte. Placez-vous maintenant devant la **glace** qui se trouve sur le mur nord de l'entrepôt et utilisez **action 2** pour **changer d'aspect (02)**. Maintenant, tous les gardes vous prendront pour l'un des leurs si vous ne leur parlez pas et si vous n'agissez pas bizarrement. Par bizarrement je veux dire si vous ne transportez rien, si vous ne courez pas devant eux et si vous n'essayez pas de crocheter une porte, par exemple. Seuls les officiers peuvent encore vous identifier, alors évitez-les à tout prix. N'oubliez surtout pas de marcher lorsque vous croiserez un garde allemand, sinon c'est direction le trou.

L'uniforme de la Wehrmacht

Habillé en garde allemand, allez vers le nord et, au carrefour, prenez vers l'est. Lorsque vous aurez dépassé le **réfectoire**, vous verrez une **grande maison en pierre (03)** au nord-est. C'est là que vous devez pénétrer. Continuez sur la route allant vers l'est et, lorsque vous arriverez près d'une **barrière** au nord, utilisez **action 1** pour l'ouvrir. Dirigez-vous vers le coin nord-est de la maison, juste en face de la barrière et regardez en direction de la porte d'entrée. Là, vous verrez un **officier** qui effectue une ronde. Avant de foncer vers la porte et d'entrer rapidement à l'intérieur de la pièce, attendez que le **garde** et l'**officier** ne vous voient pas. Une fois à l'intérieur, passez la **porte** au nord-ouest de la pièce pour entrer dans un **couloir**. Ouvrez la porte au bout du couloir pour atteindre la **cuisine**. Si vous arrivez entre les heures de repas des prisonniers, le cuisinier peut être présent. Agissez avec lui comme avec les autres gardes et tout se passera bien. Récupérez les **70 monnaies** qui se trouvent dans cette pièce avant de prendre l'**escalier** pour monter à l'étage.

La maison du commandant du camp

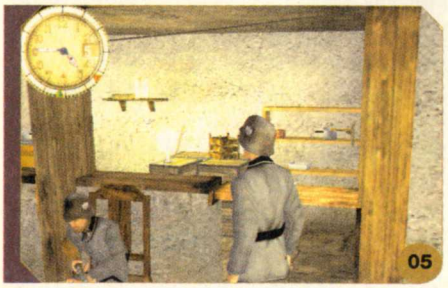
Une fois en haut, récupérez le **minitélescope** posé sur le bureau avec le ventilateur et les **20 monnaies,** puis ouvrez la porte au sud-ouest pour entrer dans la **chambre du commandant** du camp **(04)**. Récupérez la **clé en fer** sur le petit bureau, le long du mur sud, puis redescendez dans la cuisine. Ouvrez la porte au sud et accroupissez-vous pour vous cacher derrière la **bibliothèque** à l'est de la pièce et placez-vous près de son coin au sud-est. Attendez que le **commandant du camp** se dirige vers le garde de l'autre coté de la pièce et dirigez-vous vers son bureau un peu plus à l'ouest. Appuyez sur **action** pour récupérer les **20 monnaies** ainsi que le **plan** puis cachez-vous de nouveau rapidement derrière la **bibliothèque**. Attendez que le **commandant** retourne à son bureau pour ressortir de la pièce par la **porte de la cuisine**. Sortez de la maison et dirigez-vous tranquillement vers l'entrepôt où vous avez récupéré l'uniforme, à l'ouest de votre baraquement. Attendez que le **garde** vous tourne le dos avant de grimper au grillage et de regagner votre **baraquement**. Utilisez le **miroir** à côté de votre lit pour retirer l'uniforme allemand et rangez-le dans la **cachette**. Sauvegardez puis faites défiler le temps jusqu'à l'**appel du matin du 4e jour**. Parlez avec le **lieutenant-colonel** ou au **commandant** pour terminer cet objectif et vous rencontrerez le **colonel Harding** puis le **général Stahl**...



La clé en fer est sur le bureau à gauche

OBJECTIF 3 TROUVER LE SOUFFLET

Après la scène cinématique, **sauvegardez** puis passez le temps jusqu'à l'**appel du soir**. Après avoir **participé à l'appel**, passez une nouvelle fois le **grillage** entre le bâtiment 2 et l'entrepôt. Dirigez-vous vers le **réfectoire** et passez le **grillage** qui y mène. En longeant ce grillage, allez au nord du réfectoire. Ouvrez la **porte qui se trouve au nord-est** du réfectoire et dirigez-vous vers la cuisine. Allez vers l'ouest pour atteindre un **garde assoupi** sur une chaise **(05)**. Soulevez la **planche** à droite du garde, récupérez les **monnaies** et dirigez-vous vers l'ouest de la cuisine. Là, sur un plan de travail se trouve le **soufflet**. Attendez que le cuisinier s'en aille, récupérez le soufflet puis retournez à votre baraquement en utilisant le même chemin. Laissez le **soufflet** et l'**uniforme allemand** dans votre **cachette** puis attendez l'**appel du matin** pour parler avec le **lieutenant-colonel** ou au **commandant** et en terminer avec cet objectif. **Sauvegardez** puis accélérez le temps jusqu'aux **quartiers libres**.



Jusqu'ici tout va bien, jusqu'ici tout va bien...

OBJECTIF 3 S'ÉCHAPPER

Enfilez l'**uniforme de garde**, emportez aussi la **clé en fer** que vous avez récupérée dans la chambre du commandant du camp, elle vous sera très utile. Retournez dans la **cour du réfectoire** en sautant une fois de plus le grillage au sud du baraquement et continuez votre chemin pour vous rendre au coin nord-ouest de la cour, juste au niveau de la **tour de garde**. Attendez que le garde de la tour regarde au nord avant d'escalader le mur nord. Ouvrez maintenant la **porte du petit entrepôt** (utility shed) un peu plus au nord pour y récupérer une **barre de levier**. Sortez de l'entrepôt et dirigez-vous vers le **trou dans le mur** tout de suite au nord. Attendez que le **garde** qui patrouille un peu plus loin se dirige vers l'ouest pour franchir le trou et vous accroupir derrière les **poubelles** un peu plus loin au nord. Juste à côté d'elles, vous verrez un **pan de mur écroulé** ainsi que **2 voitures**. Attendez que le garde de la tour un peu plus au nord regarde vers l'est pour vous cacher derrière les **2 voitures**. Très proche d'elles vous trouverez un **passage** par lequel vous apercevrez un **camion**. Attendez que l'**officier** un peu plus loin à l'ouest s'éloigne du camion et que le **garde de la tour** regarde vers l'est avant de foncer vous cacher sous le camion. Dirigez-vous vers l'**arrière du camion** (sud-ouest) et attendez une nouvelle fois que l'**officier** s'éloigne du camion pour sortir **(06)**. Dirigez-vous rapidement vers la **porte** qui se trouve tout de suite au sud du camion. Collez-vous à elle et appuyez sur **action 1** pour utiliser la **barre de levier** et ouvrir la porte du milieu. Entrez dans le petit bâtiment et foncez dans le coin nord-ouest pour trouver une sorte de **trappe**. Utilisez **action 1** pour descendre. Rampez maintenant au bout du tunnel puis utilisez **action 1** pour finir ce chapitre.

Foncez vers la porte à gauche dès que l'officier s'écarte

CHAPITRE 3 Château de Colditz

LES OBJETS

- **LA CLÉ EN LAITON : dans la cuisine du réfectoire durant l'objectif 1.**
- **L'UNIFORME ALLEMAND : dans la buanderie durant l'objectif 2.**
- **LE CROCHET DE SERRURIER : dans le baraquement A durant l'objectif 2.**
- **LES DOCUMENTS DE VOYAGE : dans le bureau administratif lors de l'objectif 3.**
- **L'OUTIL POUR LES PLAQUES D'ÉGOUTS : durant l'objectif 4.**

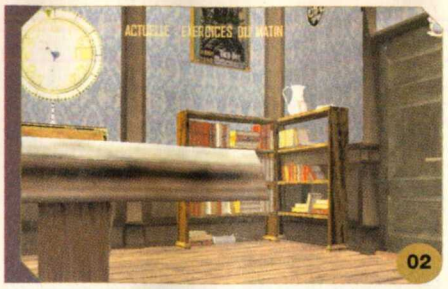
LE SECRET EN FIN DE CHAPITRE
Comportement
Permet de modifier la vigilance des gardes (Non/Normal/Oui) :
- **Non signifie qu'ils vous laisseront tranquille quoi que vous fassiez.**
- **Oui veut dire que les gardes vous attaqueront même si vous ne faites rien.**

OBJECTIF 1 CONTACTER LE COLONEL HARDING

Vous commencez ce chapitre juste après l'**appel du matin**. Après une discussion avec le **chef de groupe Henri Dubois** et le **commandant William Kingsley**, suivez les autres prisonniers dans le **réfectoire** et placez-vous au niveau de la **porte sud** derrière le comptoir du cuisinier. Attendez que celui-ci se dirige vers l'ouest pour franchir la porte. Une fois dans le **petit couloir** juste derrière, passez la **porte au sud-ouest** pour pénétrer dans la **cuisine**. Récupérez toutes les monnaies qui s'y trouvent et surtout la **clé en laiton (01)** sur le mur au sud-est. Retournez dans le **couloir** et regardez par le **trou de la serrure** de la porte du réfectoire. Dès que vous verrez le **cuisinier** se diriger vers l'ouest, ouvrez la porte et rejoignez les autres prisonniers. Accélérez le temps jusqu'aux **Exercices du matin** et allez dans la **cour ouest des prisonniers**.

Cette clé ouvre le théâtre

Là, dirigez-vous vers la porte au nord où est inscrit le mot "Theater" **(Théâtre)**. Attendez qu'aucun garde ne regarde et ouvrez-la. Vous voici dans une **cage d'escalier** menant au théâtre. Placez-vous derrière la petite table qui se trouve à côté de l'escalier. Passez en vue à la première personne et lancez une **pierre** sur la **carafe blanche** qui se trouve sur la bibliothèque au sud-est **(02)**. Dès que le **garde** se dirige vers la **bibliothèque**, foncez dans l'**escalier**. Accroupissez-vous pour vous cacher au niveau de la **boîte métallique** au sommet de l'escalier. Attendez tranquillement que le **garde** qui patrouille sur le palier retourne sur sa chaise. Foncez alors vous cacher derrière le **paravent** qui touche l'armoire à côté de la chaise et attendez que le **garde** se dirige vers l'escalier. Courez ensuite vers la **porte à l'est** pour entrer dans le **théâtre**.



La carafe blanche servira de diversion

Une fois à l'intérieur, accroupissez-vous et tournez autour des **caisses** pour échapper au **garde** qui patrouille dans la salle et vous rendre vers la **scène du théâtre** à l'ouest. Récupérez les quelques monnaies qui se trouvent sur la scène et dirigez-vous vers la **partie nord-est de la scène** pour atteindre une **trappe**. Ouvrez la trappe et utilisez **action 1** pour descendre à l'**échelle** et atteindre un **dortoir de prisonniers**. Foncez vers la porte au sud-ouest de la salle et regardez par le **trou de la serrure** pour voir si un **garde** patrouille de l'autre côté. Maintenant, attendez l'**heure du dîner** que le **colonel Harding** et son **garde** personnel se dirigent vers le **réfectoire** pour franchir la porte. Foncez alors vers le nord et franchissez la porte nord-ouest. Vous déboucherez dans un **nouveau dortoir** de prisonniers. Ouvrez la porte qui se trouve au nord-ouest du dortoir pour avoir droit à une discussion avec le **colonel britannique (03)**.

À vos ordres, colonel

OBJECTIF 2 TROUVER UN UNIFORME ALLEMAND

Après la scène cinématique, vous vous retrouverez au moment de l'**appel du matin**. Sauvegardez et passez le temps jusqu'au moment des **quartiers libres de l'après-midi**. Une fois dans la cour, dirigez-vous vers la porte au sud-ouest de la cour indiquée **buanderie** (Laundry) et attendez qu'aucun garde ne vous regarde pour la déverrouiller et l'ouvrir. N'entrez pas à l'intérieur de la pièce mais jetez-y un coup d'œil en utilisant **action 2** . Observez le **garde** qui patrouille de l'autre côté de la porte et, dès qu'il monte à l'étage, franchissez la porte. Regardez par le **trou de la serrure** de la **porte** tout de suite au sud-est et, dès que vous voyez le **garde** patrouillant dans l'autre pièce, allez vers le sud, entrez et accroupissez-vous derrière les sortes de **boîtes métalliques** au milieu de la pièce. Attendez que le **garde** retourne vers le sud pour foncer au nord-ouest de la pièce et récupérer l'**uniforme de garde** sur la **petite table**. Revenez vous cacher derrière les **boîtes de métal** et attendez que le **garde** se dirige vers le nord. Foncez alors vers le sud-ouest de la pièce pour utiliser le **miroir** qui s'y trouve afin de vous déguiser en garde **(04)**. Maintenant, récupérez tranquillement les **monnaies** qui se trouvent dans la pièce puis retournez dans la **cour**.

Le vert-de-gris vous va si bien

Allez maintenant au **sud-est de la cour** Est et ouvrez la porte marquée "Barracks A" **(Baraquement A)**. Vous trouverez là un **garde** qui patrouille (lorsque ce sera l'heure du repas), placez-vous devant le **bureau** au sud du couloir et, dès que le **garde** se dirige vers l'ouest, récupérez le **crochet de serrurier** qui s'y trouve **(05)**. Retournez dans la **cour** et dirigez-vous vers le nord-ouest de la cour Est pour trouver une porte signalée "Barracks B" **(Baraquement B)** au-dessus. Ouvrez-la et allez au bout du **couloir** en marchant pour ne pas alerter le garde. Vous voici de nouveau dans le **couloir** menant à la **chambre du colonel Harding**. Allez tranquillement vers sa chambre et, dès que vous serez près de son **garde personnel,** une scène cinématique s'engagera.

Ne prenez le crochet que lorsque le garde partira

OBJECTIF 3 VOLER DES DOCUMENTS DE VOYAGE

Après l'**appel du matin**, le **caporal Schliemann** sera transféré sur le front de l'est... Faites défiler le temps jusqu'aux **quartiers libres**, **sauvegardez** puis attendez l'**appel du soir**. Après l'appel, pénétrez discrètement dans le **réfectoire** et allez vers la **porte au nord-est** de la pièce. Ouvrez-la et accroupissez-vous derrière

la **bibliothèque**, juste après la porte. Vous voilà dans le **réfectoire allemand**. Attendez que le **garde** qui patrouille autour de la pièce passe devant la bibliothèque. Glissez-vous alors sous la **table** à gauche du garde qui est entre les 2 tables. Allez le plus au nord-est possible sous la table et attendez que le **garde** se dirige vers le sud-ouest. Sortez alors de dessous la table et glissez-vous sous la **table** juste à côté en profitant de l'espace entre 2 chaises un peu plus au sud-est. Si le **garde** vous repère lorsque vous changez de table, cachez-vous rapidement sous celle au sud-est et attendez qu'il se calme. Allez maintenant au bout de la table et attendez que le **garde** qui patrouille autour de la pièce se dirige vers le sud-ouest. Sortez alors de dessous la table et ouvrez rapidement la **porte au sud-est** de la pièce. Vous voilà dans le **bureau d'administration** du camp. Un **soldat** garde cette pièce ! Il est fort probable qu'il vous apercevra : tournez autour des bureaux au centre de la pièce en étant accroupi et récupérez les **documents de voyage**. Retournez dans le **réfectoire allemand**, glissez-vous rapidement sous la 1re table puis refaites le chemin vers le **réfectoire** en circulant sous les tables. Attendez l'**heure du dîner** derrière la **bibliothèque**, près de la porte menant au réfectoire. Dès que les autres sont en train de s'installer, allez les rejoindre et parlez au **chef de groupe Dubois** ou au **commandant Kingsley (06)** pour finir cet objectif.

Mission réussie, sire

OBJECTIF 4 S'ÉVADER PAR LES ÉGOUTS

Après une scène cinématique, vous vous retrouverez au moment de l'**appel du matin**. Sauvegardez et faites défiler le temps jusqu'aux **quartiers libres**. Rendez-vous ensuite dans le **réfectoire** et passez la **porte** derrière le comptoir du cuisinier. Une fois dans le couloir, ouvrez la **porte à l'est** en utilisant et en maintenant **action 1** pour crocheter la serrure à l'aide du **crochet de serrurier**. Une fois dans la **cour allemande,** utilisez la **vue à la 1re personne** en haut des **escaliers en fer** pour voir le parcours des **gardes**. Attendez que le **1er garde** se dirige au nord ou au sud pour passer derrière lui et vous cacher derrière le **camion** le plus proche de lui au **centre de la cour**. Collez-vous à la **barrière de bois** entre les 2 camions et regardez au nord en utilisant la touche **espace** pour observer le **grand escalier de pierre** au nord. Attendez que l'**officier** qui patrouille dans l'escalier se dirige vers le nord et que le **garde** qui patrouille à l'est de la cour se dirige vers le sud pour foncer au niveau de la **guérite** au pied de l'escalier. Accroupissez-vous et allez chercher l'**outil pour plaque d'égout** qui se trouve sur la **petite table (07)** au nord de l'abri. Refaites maintenant le chemin vers les **escaliers en fer** et regardez par la **serrure de la porte** en haut de ceux-ci. Attendez que le **cuisinier** retourne dans sa cuisine, généralement après le repas, pour entrer dans le **réfectoire**. Entrez maintenant dans le **réfectoire allemand**. Attendez que les **2 gardes** se dirigent vers le nord-est pour foncer dans le coin nord-est de la pièce. Là, vous trouverez une **plaque d'égout**. Appuyez sur **action 1** pour l'ouvrir et une nouvelle fois sur **action 1** pour descendre. Descendez au pied de l'échelle et suivez le **couloir** au nord-est pour atteindre le **colonel Harding** et terminer cet objectif et ce chapitre.

L'outil indispensable pour s'enfuir de ce château

CHAPITRE 4
Sabotage

LES OBJETS

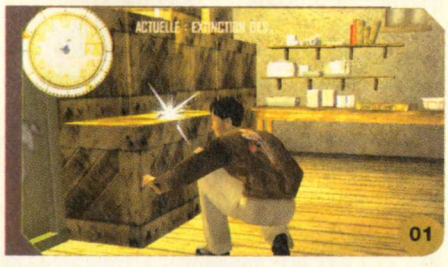
- **LE LANCE-PIERRES : il vous est donné par le commandant lors de la cinématique de l'objectif 1.**
- **LA BARRE DE LEVIER : dans le magasin lors de l'objectif 1.**
- **LE CROCHET DE SERRURIER : dans la réserve du dépôt lors de l'objectif 1.**
- **L'UNIFORME ALLEMAND : dans le magasin entre les baraquements et le dépôt lors de l'objectif 1.**
- **LE PAQUET DU S.D.E. : dans le bureau de poste durant l'objectif 1.**
- **L'APPAREIL PHOTO : dans votre cachette lors de l'objectif 2.**
- **LES DOCUMENTS CONCERNANT LA V5 : dans le coffre du complexe haute technologie lors de l'objectif 2.**
- **LA CLÉ EN FER : dans la cour de la zone allemande lors de l'objectif 3.**
- **L'UNIFORME DE LIEUTENANT : dans le quartier des officiers lors de l'objectif 3.**
- **LES CLÉS DE LANCEMENT : dans la salle du coffre et au 1er étage du complexe haute technologie lors de l'objectif 4.**

LE SECRET EN FIN DE CHAPITRE
Marchandises illimitées
Vous pouvez maintenant choisir d'avoir soit l'Argent, soit les Pierres en infini.

Nombre de choses ont changé depuis votre dernière visite. Les baraquements des prisonniers se trouvent à l'ouest de la petite maison où vous aviez trouvé l'uniforme de garde et un dépôt de marchandises, regorgeant de monnaies, se situe à la place des anciens baraquements.

OBJECTIF 1 RÉCUPÉRER LE PAQUET

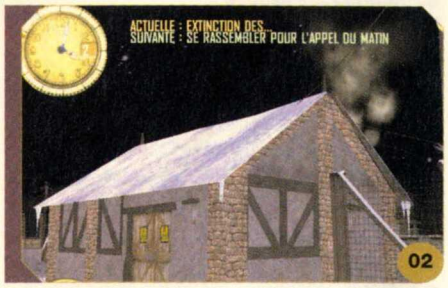
Vous commencerez ce chapitre au moment des **quartiers libres**. **Sauvegardez** puis attendez que l'**appel du soir** soit passé pour vous rendre à côté du **grillage**, à l'est, derrière le baraquement 3. Attendez qu'aucun garde, que ce soit celui de la petite maison ou l'autre qui patrouille entre les baraquements, ne vous regarde pour escalader le **grillage**. Récupérez les **monnaies** près de la **voiture** et sous elle. Attendez que le **garde** qui patrouille le long de la **maison** retourne à l'est de celle-ci pour vous cacher derrière elle. Attendez qu'il répète son cycle de ronde pour escalader le **grillage à l'est de la maison**. Vous voilà dans le **dépôt** : faites attention aux **2 officiers** qui patrouillent dans le coin et longez le **grillage** en vous dirigeant vers le nord. Faites le tour du bâtiment au nord, en récupérant des pierres, pour atteindre une porte à l'est de ce bâtiment devant lequel se trouve un panneau marqué "Store" **(magasin)**. Ouvrez cette porte et entrez dans le **bâtiment**. Cachez-vous alors derrière les **caisses** et attendez que le **garde** qui patrouille dans le **magasin** se dirige vers le sud. Passez ensuite de l'autre côté du magasin pour récupérer quelques monnaies et une **barre de levier (01)**.



Vous aurez besoin de cette barre pour ouvrir la porte de la réserve

Sortez du magasin et, une fois de retour dans la **cour de l'entrepôt,** dirigez-vous vers le sud-est pour atteindre un **petit bâtiment** devant lequel est garée une **voiture**. Attendez que les **officiers** se trouvent loin sur le radar et utilisez la **barre de levier** sur la porte de la **réserve**. Entrez dans le **bâtiment** pour récupérer une tonne de monnaie et un **crochet de serrurier**. Laissez la **barre de levier** dans le bâtiment **(action 2)** puis sortez du lieu. Cachez-vous sous la voiture pour ne pas être repéré par les officiers, puis orientez-vous vers l'ouest. Traversez le dépôt, passez au-dessus du **grillage** puis crochetez la **serrure du magasin** (Store), le tout

en vous méfiant du garde patrouillant autour du bâtiment. Une fois dans la maison, récupérez toutes les monnaies qui s'y trouvent puis récupérez l'**uniforme de garde** près du miroir sur le mur sud. Enfilez l'uniforme et sortez de la maison. Attendez que le **garde** s'éloigne pour franchir une nouvelle fois le **grillage**. Foncez maintenant de l'autre côté du **dépôt** en évitant les **officiers** car ils peuvent vous reconnaître. Placez-vous au niveau du **grillage à l'est** du bâtiment, au sud-est du dépôt. Vous verrez une **petite maison (02)** au milieu du **grillage**.



Au nord-est de cette maison se trouve le bureau de poste

Escaladez le **grillage** au sud de la maison pour que personne ne vous remarque. Remontez la **route** où vous venez d'atterrir vers le nord, tournez à droite, puis passez la **barrière** à droite. Placez-vous entre le **camion** et le **soldat gardant le bureau de poste** et lancez une **pierre** sur les **boîtes métalliques** pour attirer l'attention du **soldat**. Foncez alors vers la **porte du bureau de poste** et crochetez-la. Entrez rapidement et récupérez le **paquet** dans le coin sud-ouest **(03)**. Assurez-vous, par le trou de la serrure, que le **garde** ne regarde pas dans votre direction pour sortir du bâtiment, puis sortez. Maintenant, retournez vers votre **baraquement** en faisant attention à ne croiser aucun garde car, avec le paquet à la main, il vous arrêtera à coup sûr. Une fois dans votre baraquement (le n° 1), cachez le **paquet** et l'**uniforme** dans votre **cachette**. Dès lors, il ne vous reste plus qu'à sauvegarder et vous présenter à l'**appel du matin**. Parlez ensuite avec **Temple-Smithsons** ou **Radtke** pour en terminer avec cet objectif.

Le paquet du S.D.E. de Londres

OBJECTIF 2 TROUVER LES RENSEIGNEMENTS SUR LA FUSÉE V5

Après une scène cinématique, vous vous retrouverez au moment de l'**appel du matin**. Débarrassez-vous de cette corvée et foncez dans votre **baraquement**. Équipez-vous de l'**uniforme de garde** sans oublier de prendre l'**appareil photo,** puis retournez au niveau du **bureau de poste** de l'autre côté du camp. Prenez par le dépôt ce sera plus rapide. Une fois près du bureau de poste, ouvrez la **barrière au sud** et passez devant la **buanderie** pour ouvrir une **seconde barrière** menant au **complexe haute technologie**. Passez le **garde** à l'ouest et faites attention à l'**officier** qui patrouille le long du mur Ouest du complexe et entre les 2 camions à l'ouest. Dès qu'il se dirige vers le sud en longeant le complexe, cachez-vous sous le **camion** le plus au sud. Attendez maintenant que l'**officier** se dirige entre les 2 camions pour sortir de dessous le camion. Dirigez-vous tranquillement vers le **mur au sud du complexe**. Faites attention à ne pas alerter les gardes des 2 tours au sud du complexe, sinon c'en est fini de la mission. Un peu plus loin, le long du mur sud du complexe, vous trouverez une **échelle** derrière un **empilement de caisses de métal**. Attendez maintenant que le **garde de la tour au sud-est** du complexe regarde au sud pour monter rapidement en haut de l'échelle. Une fois en haut, foncez rapidement vers le nord-ouest, le long de la **corniche**, pour atteindre une **nouvelle échelle**. Le garde de la tour sud-ouest du complexe vous repérera sans doute au cours de votre déplacement. S'il se met à vous tirer dessus, collez-vous au coin du mur au sud de la seconde échelle afin qu'il ne puisse pas vous toucher. Attendez maintenant qu'il se calme et montez à l'échelle. Une fois sur le toit, dirigez-vous vers l'ouest en passant par-dessus les **conduites** pour apercevoir la **fusée (04)**. Placez-vous bien en face de la fusée, accroupissez-vous et passez en **vue 1re personne (touche espace)**. Restez dans cette vue puis appuyez sur la **touche TAB** pour remplacer les pierres par l'**appareil photo**. Une fois la photo effectuée, le capitaine Stone ira de son petit commentaire...

La fameuse fusée V5

Dirigez-vous maintenant vers le **nord-est du toit** pour découvrir une **cheminée**. Descendez à l'intérieur de cette cheminée pour entrer dans le complexe. Une fois à l'intérieur, accroupissez-vous et cachez-vous derrière l'**armoire blanche** un peu plus au sud. Laissez passer l'**officier** qui patrouille à l'étage et suivez-le en restant accroupi. De l'autre côté de l'étage, vous trouverez un **petit escalier** que vous descendrez. Une fois au pied de l'escalier, attendez que l'**officier** patrouillant à cet étage se rapproche et suivez-le lorsqu'il repart vers le sud. Cachez-vous derrière les **caisses** tout de suite à l'est de la **tête de fusée**, un peu plus au sud. Attendez maintenant que l'**officier** passe devant l'endroit où vous vous cachez puis se dirige vers le sud. Sortez de votre cachette et suivez le chemin un peu plus au nord pour atteindre une **petite pièce**. Cachez-vous dans cette pièce et attendez que l'**officier** reprenne sa patrouille. Dans la pièce, vous trouverez un **coffre (05)** : crochetez-le puis, une fois ouvert, récupérez les **documents** qu'il renferme.

Les documents de la V5 sont dans ce coffre

Attendez que l'**officier** reprenne sa patrouille après être venu près de la pièce et suivez-le discrètement. Cachez-vous derrière les **caisses** et des **bonbonnes de gaz** près de la **tête de fusée** et attendez que l'**officier** reparte vers la pièce du coffre. Une fois qu'il a dépassé votre cachette, foncez vers l'**escalier** et attendez qu'il s'arrête face à la porte. Dès qu'il repart vers la pièce du coffre, placez-vous devant la **porte** et **crochetez la serrure**. Ni vu, ni connu : retournez dans votre **baraquement** en utilisant les routes du stalag sans vous presser. Rangez l'**uniforme de garde allemand** dans votre **cachette**, sauvegardez et accélérez le temps jusqu'à l'**appel du soir**. Parlez ensuite avec **Temple-Smithsons** ou **Radtke**.

OBJECTIF 3 APPELER LES BOMBARDIERS

Après une scène cinématique, vous vous retrouverez au moment de l'**appel du matin**. Présentez-vous à l'appel puis équipez-vous de l'**uniforme de garde allemand**. Sortez du baraquement 1 et entrez dans le n° 2. Dans le coin sud-est du baraquement, vous trouverez des **planches de bois posées sur le sol**. C'est là que se situe l'**entrée du tunnel** : appuyez sur **action 1** pour y descendre. Vous pourrez progresser rapidement dans le tunnel en montant sur les **planches à roulettes** et en utilisant **action 2**. Attention, vous devrez appuyer sur **action 2** lorsque vous arriverez près d'un angle pour descendre de ces planches à roulettes. Allez au bout du tunnel pour atteindre la sortie menant au niveau de la **zone allemande**. Passez la porte au nord pour vous retrouver dans une **petite cour**. Récupérez la **clé en fer** qui se trouve sur le **mur est** de la cour et diri-

gez-vous vers le nord. Attendez que l'**officier** qui patrouille au nord se dirige vers l'est, puis avancez vers le nord pour découvrir un **grand escalier de pierres** à l'est. Grimpez-le et, dès que le **garde** de la tour nord-est regarde vers l'est, ouvrez la porte. Franchissez le seuil pour entrer dans le **dortoir des officiers**. Récupérez les monnaies qui traînent dans la pièce et utilisez la **glace** près du lit pour retirer votre **uniforme de garde**. Laissez-le tomber au sol puis récupérez l'**uniforme de lieutenant** qui se trouve sur le **bureau** tout de suite au nord du lit. Équipez-vous-en **(06)** puis sortez et descendez tranquillement les **escaliers**. Maintenant, seuls le **commandant du camp** et l'**officier supérieur** s'occupant de la radio peuvent vous reconnaître. Bien sûr, les mêmes règles qu'avec l'uniforme de garde s'appliquent pour l'uniforme de lieutenant. Retournez dans la **cour** où vous avez récupéré la clé en fer et ouvrez la porte du **bâtiment** tout de suite au sud-ouest de la cour : il s'agit du **bureau allemand**. Dirigez-vous alors vers le coin sud-ouest de la pièce et appuyez sur **action 2** pour retirer les **fusibles de la radio**.

Vous voici promu lieutenant de l'armée allemande

Après une petite scène cinématique, appuyez sur **action 2** pour remettre les **fusibles** en place. Sortez du bâtiment par la porte menant à la cour et passez par l'ouverture tout de suite à l'ouest. Placez-vous derrière le mur nord ou sud de l'autre côté de l'ouverture et attendez que l'**officier supérieur** qui s'occupe de la **radio** entre dans le **bureau allemand**. Retournez dans la **cour** et ouvrez la porte tout de suite à l'est de la porte de la réserve pour entrer dans le **bureau administratif**. Dépassez les **officiers** qui gardent la pièce et ouvrez la porte au nord-est de la pièce. Voici la **salle radio** du camp : activez la **radio** qui se trouve sur la table à l'est de la salle en appuyant sur **action 2**. Une fois la scène cinématique terminée **(07)**, traversez de nouveau le **bureau administratif** et retournez dans la **réserve**. Traversez le tunnel pour revenir dans la **zone de baraquement des prisonniers**. Allez sauvegarder puis accélérez le temps jusqu'aux **quartiers libres**. Discutez avec **Temple-Smithsons** ou **Radtke** pour terminer cet objectif.

Les chiens sont lâchés

OBJECTIF 4 EMPÊCHER LE LANCEMENT DE LA FUSÉE

Après une petite scène cinématique vous vous retrouverez dans votre **baraquement** avec un chronomètre de **5 minutes**. Équipez-vous de l'**uniforme de lieutenant** et foncez vers le **complexe de haute technologie**. Le camp est désert et vous ne rencontrerez donc aucun garde jusqu'au complexe. Une fois au complexe, ouvrez la **porte du rez-de-chaussée** et pénétrez dans le complexe. Vous devez avoir environ **4 minutes** avant que le **bombardement** ne commence, une fois à l'intérieur. Suivez le **commandant du camp**, cachez-vous au sud de la tête de fusée, attendez qu'il reparte devant vous puis fondez vers la **salle du coffre**. Récupérez la **première clé de lancement** sur le mur juste à côté du coffre **(08)**, en faisant attention à ne pas vous faire repérer par le commandant à travers les fenêtres ! Temps restant : environ **3 minutes**. Maintenant, allez vers la **console électronique** contre le mur nord de cette pièce, appuyez sur **action 2** pour utiliser la **clé**. Refaites le chemin en faisant attention à l'**officier supérieur** patrouillant à l'étage au-dessus : il peut vous reconnaître. Arrivé à mi-hauteur des escaliers, accroupissez-vous et laissez l'**officier supérieur** partir vers l'est. Allez dans le coin sud-ouest puis partez vers l'est en croisant devant l'**officier** pour atteindre la **seconde clé de lancement** située sur le mur est. Accroupissez-vous, maintenant les deux officiers peuvent voir ce que vous tenez à la main ! Dirigez-vous vers l'escalier en vous cachant grâce aux nombreux recoins, puis utilisez la **clé** avec **action 2 sur le second pupitre de commande**. Une fois les 2 clés mises en place, vous aurez droit à une petite scène cinématique pour terminer ce chapitre.

La 1re clé de lancement

CHAPITRE 5
Affaire non réglée

LES OBJETS

- **LE CIRAGE : au sommet de l'escalier menant à l'infirmerie lors de l'objectif 1.**
- **L'UNIFORME ALLEMAND : dans la blanchisserie lors de l'objectif 1.**
- **LA CLÉ EN LAITON : dans le bureau d'administration lors de l'objectif 1.**
- **LE GRAPPIN : entre le 1er et le 2e balcon lors de l'objectif 1.**
- **LA BARRE DE LEVIER : entre la salle du planeur et le sommet du clocher lors de l'objectif 1.**
- **LA CLÉ EN ACIER : dans votre cachette lors de l'objectif 3.**
- **LE MINITÉLESCOPE : en haut de l'escalier menant au dortoir des gardes lors de l'objectif 3.**
- **LE DRAP : dans le dortoir des gardes lors de l'objectif 3.**
- **LES PLANCHES : dans la chapelle lors de l'objectif 3.**
- **LE CÂBLE ÉLECTRIQUE : dans la zone de stockage lors de l'objectif 3.**

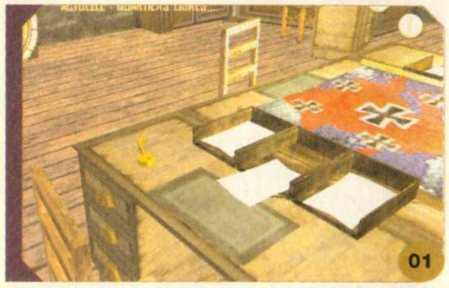
LE SECRET EN FIN DE CHAPITRE
Mode Vue de dessus et mode Première personne
Vous pouvez maintenant jouer en vue à la première personne ou en vue de dessus.

Vous voilà de nouveau à Colditz. Quelques petites modifications sont survenues. Maintenant, votre **cachette** et votre **lit** se trouvent dans l'**ancienne chambre du Colonel Harding** et la cour où vous aviez récupéré l'outil pour plaques d'égout possède un grillage.

OBJECTIF 1 FOUILLER LE GRENIER

Dans le Château de Colditz, vous commencez ce dernier chapitre au moment des **exercices du matin**. Allez chercher des **pierres** dans le coin sud-ouest de la **cour ouest des prisonniers** et dirigez-vous vers la **porte de la laverie** (laundry). La porte qui vous intéresse est juste à droite : ne l'ouvrez pas tout de suite, attendez que les gardes ne vous regardent pas pour pénétrer dans la pièce. Vous voici donc dans le **clocher** : grimpez à l'**échelle** et ouvrez la **porte** pour atteindre l'**infirmerie**. Évitez de vous faire repérer par l'infirmière, si elle vous remarque, cachez-vous sous un lit et attendez que le garde qu'elle a appelé reparte. Passez maintenant la **porte à l'est** pour atteindre un **escalier**. Récupérez le **cirage** qui se trouve en face de l'escalier avant de descendre les marches. Juste avant d'arriver au pied de l'escalier, accroupissez-vous et passez derrière le

garde pour aller vers le sud du rez-de-chaussée. Vous y découvrirez un **uniforme de garde allemand** : prenez-le et remontez l'**escalier** pour trouver un **miroir**. Déguisez-vous en garde et descendez l'escalier pour sortir directement dans la **cour des prisonniers**. Allez dans le **réfectoire des prisonniers** et passez la **porte** au nord-est pour entrer dans le **réfectoire allemand**. Dirigez-vous calmement en direction de la **porte au sud-est** pour pénétrer dans le **bureau d'administration (01)**. Récupérez la **clé en laiton** qui traîne sur l'un des bureaux et retournez dans la **cour des prisonniers**.



Le bureau administratif du camp

Dirigez-vous vers la **porte du baraquement A** et franchissez-la. Ouvrez maintenant la **porte au sud-est** du couloir lorsque le **garde** du couloir ne vous regarde pas. Grimpez ensuite les **escaliers** derrière la porte en marchant pour ne pas alerter les **gardes**. Une fois en haut, dirigez-vous vers le sud-ouest pour ouvrir une **nouvelle porte** conduisant à la **bibliothèque** du château. Dirigez-vous vers le nord-ouest de la bibliothèque et récupérez le **lance-pierres** sur le **bureau** juste au pied de l'escalier, puis grimpez cet **escalier**. Une fois en haut, allez vers le sud pour atteindre un **petit couloir** où vous ouvrirez la **porte ouest**. Foncez maintenant dans le **couloir désaffecté** qui se trouve derrière cette porte et ouvrez celle qui se trouve au bout. Vous déclencherez alors une scène cinématique, où l'on vous prendra en photo **(02)**... Dès qu'elle est terminée, ouvrez la **fenêtre** juste à côté de vous à l'aide de l'**action 1** pour la franchir automatiquement. Vous voilà sur une sorte de balcon : dirigez-vous vers le nord-est pour découvrir une **corde**. Appuyez sur **action 1** pour vous y accrocher puis grimpez pour atteindre le **balcon suivant**. Une fois en haut, appuyez sur **action 2** pour récupérer la **corde avec son grappin,** puis allez au bout du balcon. Ouvrez ensuite la **fenêtre** pour enfin découvrir ce que fabrique le **colonel Harding**.

Quelqu'un vous espionne

Après une petite scène cinématique, dirigez-vous vers le **sud-ouest du grenier** et ouvrez la porte qui s'y trouve. Lâchez le **grappin** au milieu de la pièce où vous venez de pénétrer, puis récupérez la **barre de levier** qui se trouve sur une **caisse** au nord de la pièce. Utilisez-la pour fracturer la **porte** menant au **sommet du clocher**. Reprenez le **grappin**, retournez dans le **clocher** puis faites le tour de la **passerelle**. Appuyez sur **action 2** pour mettre en place le **grappin** sur l'**anneau**. Maintenant, attendez que la fouille, après l'appel du soir (21 h 30), soit terminée puis descendez le long de la **corde**. Une fois en bas, appuyez sur **action 2** pour récupérer le **grappin** puis utilisez l'**échelle** pour atteindre le rez-de-chaussée du clocher. Regardez par le **trou de la serrure** et attendez que le **garde** qui patrouille devant la porte se dirige vers l'est pour sortir rapidement. Accroupissez-vous et longez le mur de la cour en vous dirigeant vers le nord-est. Si jamais vous vous faites repérer, cachez-vous dans l'**abri** contre le mur nord près de la barrière **(03)**. Passez ensuite sous la **première barrière** en faisant attention aux **2 gardes** qui patrouillent de l'autre côté de la cour. Si vous vous faites repérer, cachez-vous dans l'**abri** à côté de la porte du réfectoire. Maintenant, pénétrez dans le **baraquement B** et retournez dans votre chambre. Rangez le **grappin** dans votre **cachette** ainsi que l'**uniforme de garde**. **Sauvegardez**, puis accélérez le temps jusqu'à l'**appel du matin**. Après l'appel, parlez avec **Dubois** ou **Lingsley** pour terminer cet objectif.

Attendez le moment propice pour sortir

OBJECTIF 2 IDENTIFIER L'ESPION

Après la scène cinématique, vous vous retrouverez au moment de l'**appel du matin**. Présentez-vous-y puis retournez près de votre **cachette** pour vous équiper de l'**uniforme**, de l'**appareil photo** et du **grappin**. Allez maintenant à la porte du baraquement menant à la cour. Regardez par le **trou de la serrure** et attendez que les **2 gardes** qui patrouillent s'éloignent de la porte pour sortir. Rendez-vous dans le **réfectoire des prisonniers** ; si le cuisinier vous remarque, lâchez le grappin. Accroupissez-vous, longez le mur nord et attendez la fin du repas près de la **porte** menant au réfectoire allemand. Une fois que le **cuisinier** retourne dans sa **cuisine** (aux environs de 10 h 00), ouvrez la porte au sud-ouest du réfectoire pour atteindre le **couloir** menant à la cuisine. Ouvrez la porte à l'est du couloir pour atteindre la **cour de la zone allemande**. Descendez les **escaliers** et foncez vers le nord. Escaladez le **grillage** dès que le **garde** patrouillant près du camion un peu plus au nord se dirige vers le sud-est. Cachez-vous sous le **camion** et attendez que le **garde** reparte vers le sud-est pour sortir. Jetez un coup d'œil vers le nord-est : vous apercevrez un **1er anneau** sous le balcon et un **2e anneau** au-dessus d'une **porte (04)**.

Vous allez devoir accrocher le grappin sur chacun des anneaux

Sortez de votre cachette et positionnez-vous contre le mur du 1er **anneau**. Passez en **vue à la 1re personne** (touche espace) puis, en maintenant cette vue, appuyez sur la **touche TAB** pour faire apparaître le **grappin** dans votre main. Visez l'anneau et appuyez sur **action 2** pour lancer le grappin. Surveillez votre radar : si le **garde dans la cour** revient vers vous, repassez en vue à la 3e personne et lâchez le grappin, ni vu ni connu, j't'embrouille... Une fois le grappin accroché, allez tranquillement vers le sud-est et montez les marches du **grand escalier en pierre**. Vous apercevrez le **garde** près de la porte du second anneau. Juste derrière lui se trouve le grappin que vous venez d'accrocher. Positionnez-vous au-dessus du grappin, mais ne le récupérez pas tout de suite. Tournez-vous vers le garde et lancez une **pierre** sur le **baril** derrière lui. Le **garde** partira alors en patrouille : surveillez-le et, dès qu'il descend l'escalier, récupérez le **grappin**. Avec ce dernier, visez l'anneau au-dessus de la porte en faisant attention que le garde ne vous voie pas lorsqu'il remontera l'escalier. Une fois le grappin accroché à l'anneau, grimpez le long de la **corde**. Lorsque vous êtes en haut, passez en vue à la 1re personne et sélectionnez **appareil photo**. Prenez une photo de la **fenêtre** juste en face de vous pour enfin connaître l'**espion (05)** infiltré chez les prisonniers !

Le sergent Crown est en fait le capitaine Zimmerman

OBJECTIF 3
TERMINER LE PLANEUR ET DÉTRUIRE LE LABO

LE PLANEUR

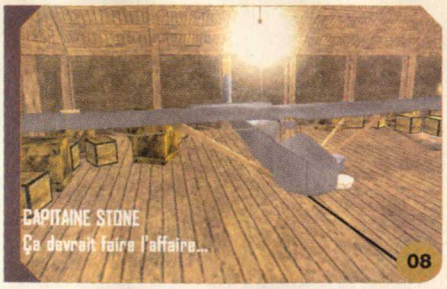
Après la scène cinématique, vous vous retrouverez au moment de l'**appel du matin** en **uniforme allemand** dans le **baraquement B !** Déshabillez-vous grâce au **miroir**, allez à l'appel puis retournez dans votre chambre pour **sauvegarder**. Accélérez le temps jusqu'à l'**appel du soir,** puis retournez dans votre chambre. Habillez-vous en garde, prenez la **clé en acier** qui se trouvera dans votre cachette ainsi que le **grappin**. Vous allez devoir retourner dans le **clocher** ! Pour cela, évitez au maximum les gardes et réfugiez-vous dans l'**abri** de la cour ouest, si besoin. Une fois à l'intérieur, utilisez l'échelle puis passez en vue à la première personne. Regardez le plus haut possible pour voir un **anneau de fer** : accrochez-y votre **grappin** puis retournez dans la cour. Retournez ensuite dans le **bureau d'administration**, en passant par le réfectoire des prisonniers et le réfectoire allemand. Ouvrez la **porte au nord-est** du bureau. Vous arriverez dans un **hall d'entrée** avec un **grand escalier de bois**. Pénétrez dans **l'armoire (06)** à droite de l'escalier. Une fois à l'intérieur, attendez que l'on découvre votre **disparition** à l'**appel du matin** ! Normalement, personne ne viendra vous chercher à cet endroit.

Cette armoire va vous permettre de vous cacher

Lorsque tout sera redevenu calme, montez à l'étage, récupérez le **minitélescope** sur la commode au nord-ouest, ouvrez la porte à l'est, puis pénétrez dans le **dortoir des gardes**. **Deux gardes** seront en faction dans la pièce, assis sur des chaises. S'ils ne sont pas assoupis, allez derrière eux et lancez une **pierre** contre la **carafe blanche** près du dernier lit au nord-est du dortoir. Le **garde** le plus proche ira voir ce qui se passe puis se rassiéra sur sa chaise pour s'endormir. Il aura alors la tête penchée et son champ de vision sera minimal dans le radar. Faites la même chose avec la **seconde carafe** au sud-est de l'autre garde pour qu'il s'endorme, lui aussi. Récupérez maintenant le **drap (07)** qui se trouve sur la **table** derrière le pilier entre les 2 gardes. Allez vers la **porte** menant à l'escalier et regardez par le **trou de la serrure**. Attendez que le **garde** qui patrouille de l'autre côté de la porte s'éloigne de celle-ci pour l'ouvrir et descendre les escaliers. Retournez dans le **bureau d'administration** et regardez par la **serrure de la porte** menant au **réfectoire allemand**. Dès que vous voyez les 2 gardes se regarder dans le coin nord-est de la pièce, ouvrez la porte et foncez de l'autre côté de la pièce en longeant le mur sud. Ouvrez la porte menant au **réfectoire des prisonniers** et allez vers la porte donnant sur la **cour des prisonniers**. Si vous pénétrez dans le réfectoire juste avant l'**heure du déjeuner**, méfiez-vous du **cuisinier** ! Regardez par le **trou de la serrure** et attendez que les **2 gardes** qui patrouillent dans la cour se dirigent vers le sud. Allez déposer le **drap** dans votre **chambre**, sauvegardez puis **accélérez le temps** jusqu'à l'**appel du soir. Lorsque** les prisonniers iront se coucher, déguisez-vous de nouveau en garde, prenez le **drap** puis retournez dans le **clocher** ! Rendez-vous dans la **salle du planeur** grâce au **grappin** que vous avez placé la veille puis approchez-vous du planeur. À l'aide d'**action 2**, utilisez le **drap** sur le **planeur** pour terminer la **voilure** puis retournez dans la **cour**.

Ce drap fera une parfaite voilure

Ouvrez la porte tout de suite au nord-ouest pour entrer dans la **chapelle** où vous trouverez un **garde** patrouillant. Allez dans le coin nord-est de la pièce pour découvrir un **bureau** le long du mur est. Au pied de ce bureau, vous apercevrez des **planches de bois**. Attendez que le **garde** vous tourne le dos pour ramasser les **planches** puis retournez rapidement à la porte. Par le **trou de la serrure,** observez que le **garde** qui patrouille à l'extérieur s'éloigne de la porte derrière laquelle vous êtes. Retournez dans le **clocher** et montez au **grenier**. Utilisez les **planches** sur le **planeur** puis ouvrez la porte au nord-est du grenier. Ouvrez la **porte** au fond du **couloir** pour entrer dans la **zone de stockage du grenier**. Descendez l'**échelle** qui se trouve au sud-est puis allez dans le coin nord-est à l'étage juste en dessous. Vous trouverez du **câble électrique** : ramenez-le au **planeur** et utilisez-le afin de terminer la construction de cette machine **(08)**. L'appel du matin sera très proche, n'y allez pas et attendez que la fouille soit terminée pour retourner tranquillement dans votre **baraquement** pour **sauvegarder** la partie. Il vous reste encore à détruire le **labo** avant de finir cette mission, et cela ne va pas être simple...



Voilà du bon travail, digne de McGywer

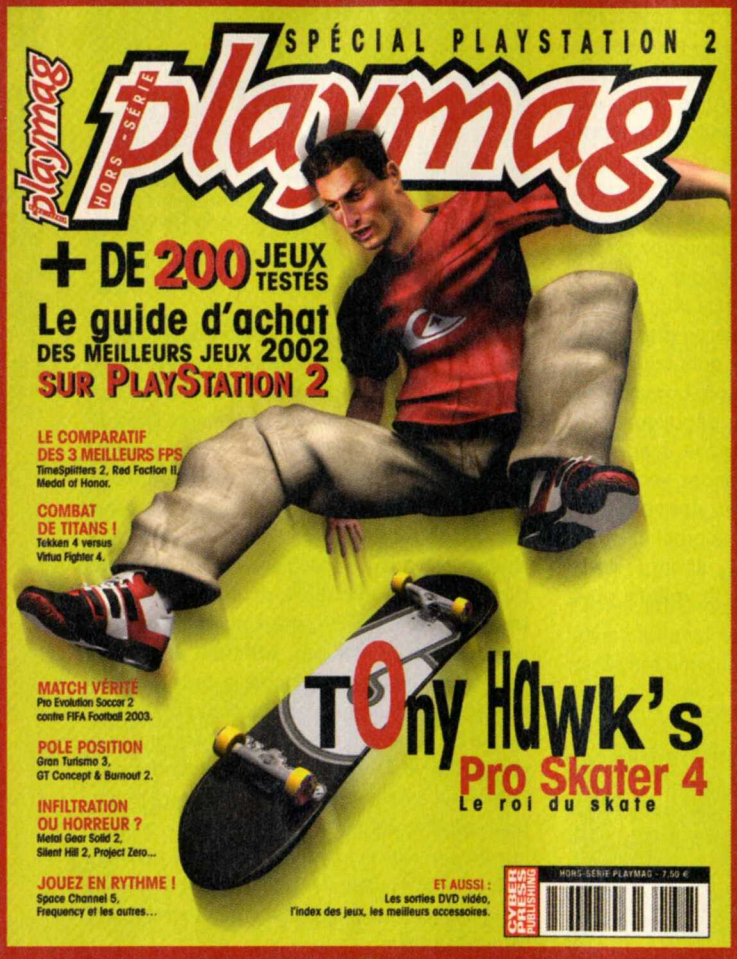
LE LABORATOIRE

Avancez le temps jusqu'au moment de l'**appel du soir** et allez vous y présenter. Retournez maintenant dans votre **cachette** et équipez-vous de l'**uniforme de garde allemand**. Dirigez-vous vers le **hall d'entrée** avec le **grand escalier de bois** qui se trouve juste après le **bureau d'administration**. Ne montez pas l'escalier mais, à la place, ouvrez la porte qui se trouve au nord-est qui mène à la **salle des chaudières**. Descendez les **escaliers** pour atteindre une **porte** tout en bas. Regardez par le **trou de la serrure** pour voir un **officier allemand** patrouiller. Attendez qu'il tourne le dos à la **porte des égouts** pour rapidement la franchir. Longez le mur à droite pour vous retrouver dans une **petite alcôve**. Restez-y debout et attendez que l'**officier** s'arrête à votre niveau. Dès qu'il repart pour sa patrouille, suivez-le en longeant toujours le mur pour atteindre une **seconde alcôve**. Attendez qu'il passe devant vous **(09)** et foncez dans le couloir au sud-ouest pour atteindre une **nouvelle porte**.

En restant debout, cet officier ne vous voit pas

Ouvrez la porte et accroupissez-vous pour vous cacher derrière les **barils** à droite. Dans cette nouvelle pièce, vous verrez **2 officiers allemands** patrouiller dans les **couloirs**. Un **officier** viendra patrouiller tout près des barils derrière lesquels vous vous cachez. Suivez-le dès qu'il repart dans le **couloir ouest** et attendez quelques secondes avant de continuer à le suivre dans le **couloir sud**. En effet, juste avant de tourner dans le couloir suivant à l'est, l'**officier** que vous suivez jettera un coup d'œil derrière lui. Regardez alors ce que fait le **second officier**. S'il remonte le couloir où se trouve le premier officier, retournez vous cacher derrière les barils. S'il se trouve dans n'importe quel autre couloir, descendez le couloir sud jusqu'à atteindre un petit couloir allant vers l'ouest avec

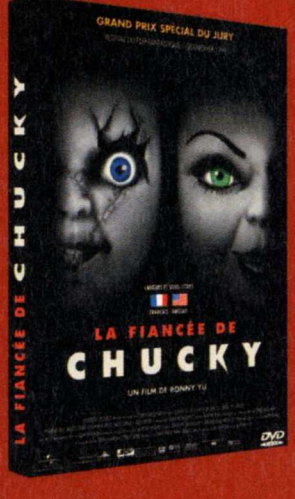
GUIDE D'ACHAT PLAYMAG
SPÉCIAL PLAYSTATION 2



+

LE FILM EN DVD

LA FIANCÉE DE CHUCKY



7,50 € seulement

Chez votre marchand de journaux

une **porte** au bout. Franchissez cette porte et reprenez votre souffle car il n'y a plus de garde dans le coin. Allez maintenant vers le nord pour apercevoir une **petite alcôve** avec une **trappe (10)**.

Cette trappe vous mènera au laboratoire

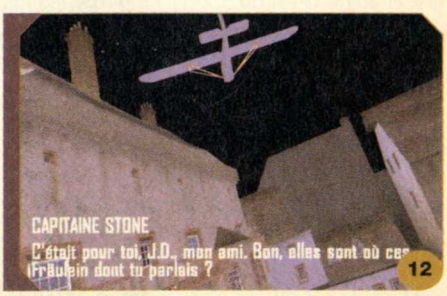
Passez à l'étage inférieur pour vous retrouver sur une **petite plate-forme** au-dessus du **laboratoire secret du général Stahl** ! Positionnez-vous au niveau de l'**échelle** à droite puis utilisez la **vue à la première personne (11)** pour étudier le **parcours de l'officier** qui patrouille au pied de la plate-forme. Lorsqu'il s'écartera de l'**échelle**, descendez rapidement puis accroupissez-vous rapidement au pied de l'échelle. Attendez que l'**officier** revienne vers vous puis vous tourne le dos pour le suivre. Toujours accroupi, allez près de la **table** au nord-est du laboratoire puis orientez-vous vers le sud. Placez-vous à gauche entre la table et la console électronique puis patientez. Lorsque le second officier partira en direction du nord, glissez-vous vers le coin sud-est du labo pour atteindre la **console de commande**. Appuyez sur **action 2** lorsque vous serez près d'elle pour enclencher une **réaction en chaîne**...

La destruction de ce labo est votre objectif

OBJECTIF 4
ALLER JUSQU'AU PLANEUR ET FUIR

Après la scène cinématique, vous commencerez ce dernier objectif en haut du **grand escalier de bois du hall d'entrée**. Vous verrez aussi un **chronomètre** affichant **5 minutes** à l'écran. Comme vous possédez encore l'**uniforme de garde allemand**, vous ne vous ferez pas arrêter si vous restez calme près des autres gardes et vous verrez que cet objectif est de loin le plus facile de tous !

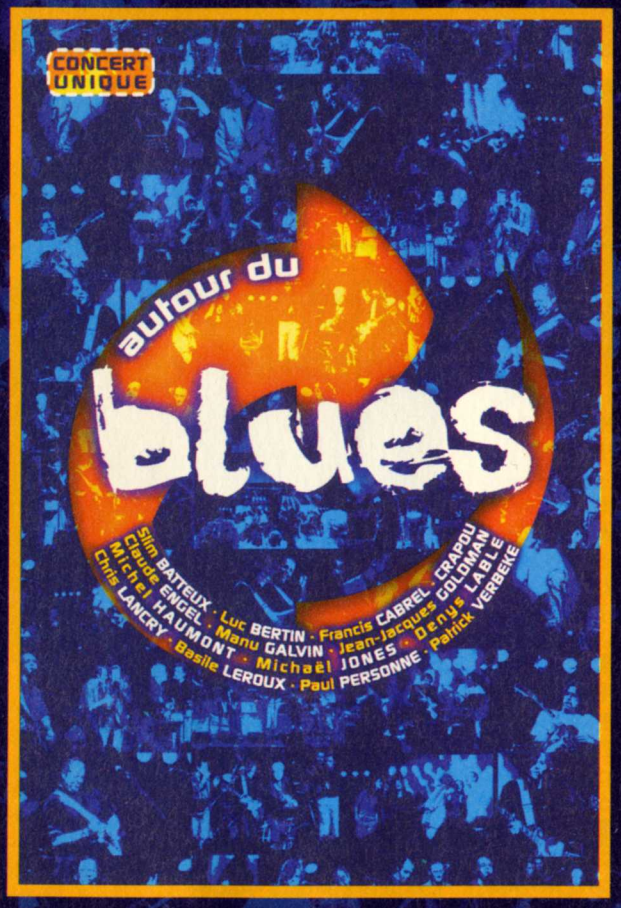
Dans un premier temps, retournez dans la **cour des prisonniers** en ne vous faisant pas remarquer par les **gardes** sur le chemin. Ce qui signifie : ne courez surtout pas lorsque vous serez près de l'un d'eux. Une fois dans la cour, allez tranquillement vers le **clocher** et montez à l'étage. Utilisez maintenant le **grappin** pour monter au **grenier**. Une fois dans la **salle du planeur**, approchez-vous de la **machine volante** pour déclencher la **scène cinématique finale (12)** où vous retrouverez le **colonel Harding** et le **général Stahl**. Voilà, vous venez de finir Prisoner of War. J'espère que vous vous serez autant amusé que moi avec ce jeu car il demeure une référence dans sa catégorie, malgré les bugs et la gestion des sauvegardes assez bizarre...



Liberté chérie

AUTOUR DU blues

Luc BERTIN · Francis CABREL
CRAPOU · Claude ENGEL
Manu GALVIN · Jean-Jacques GOLDMAN
Michel HAUMONT · Michaël JONES
Denys LABLE · Chris LANCRY
Basile LEROUX · Paul PERSONNE
Patrick VERBEKE



Visuel:SEKA

UN DVD EXCEPTIONNEL, AVEC DES DUOS INÉDITS COMME «CROSSROAD» AVEC FRANCIS CABREL & PAUL PERSONNE OU «SARBACANE» QUI RÉUNIT SON AUTEUR ET JJ GOLDMAN.

Un enregistrement unique, des guitares éblouissantes, les plus grands standards du blues.

22 morceaux inédits
2h30 de musique
en DVD
31,25 €

Virgin

GUITARIST

créon music

BON DE COMMANDE à renvoyer à : Viva Prod. 47, rue du Commerce 75015 Paris

Nom ..... Prénom .....
Adresse .....
Code postal ..... Ville ..... Téléphone .....

Désignation	Prix unitaire	Quantité	Prix total
DVD Autour du Blues	31,25 €		
		frais d'envoi	1,95 €
		TOTAL COMMANDE	

JE JOINS MON RÉGLEMENT PAR :
❑ Chèque bancaire ou postal à l'ordre de Viva Productions
❑ Carte bancaire, CB n° |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_| validité : mois |_|_| année |_|_|

signature

PM60

DOSSIER RÉALISÉ PAR
Arioch (devildead@wanadoo.fr)

TRICHE TRASH

Cyber Press Publishing
PC SOLUCES/TRICHE TRASH
92/98 boulevard Victor-Hugo
92115 Clichy Cedex

AGE OF WONDERS II

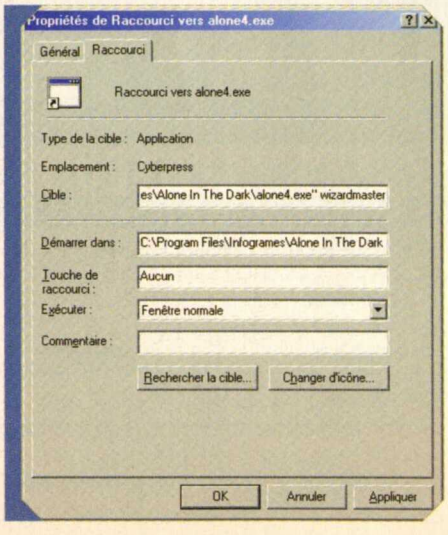
CHEAT CODES

Pendant une partie, appuyez en même temps sur les touches "**CTRL**", "**SHIFT**" et "**C**". Ensuite, vous pourrez taper les codes suivants :
upgradehero - Augmente le niveau de vos personnages.
gold - Donne 1 000 pièces d'or.
mana - Donne 1 000 points de mana.
research - Permet d'étudier tous les sorts.
spells - Permet d'utiliser tous les sorts.
towns - Permet d'afficher toutes les villes sur la carte.
win - Donne la victoire dans la partie en cours.
lose - Donne la défaite dans la partie en cours.
fog - Désactive le brouillard de guerre.
freemove - Déplacements infinis.

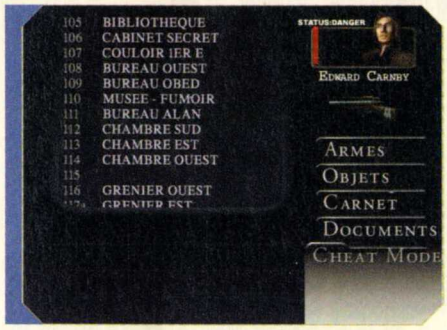
ALONE IN THE DARK IV [BEST-OF]

MENU TRICHE

Ouvrez le dossier où vous avez installé le jeu sur votre disque dur. Cliquez avec le bouton droit sur le fichier "**Alone4.exe**" et choisissez "**Créer un raccourci**". Ensuite, cliquez avec le bouton droit sur "**Raccourci vers Alone4.exe**" et choisissez "**Propriétés**". Cliquez sur l'onglet "**Raccourci**" et mettez "**wizardmaster**" après le chemin du fichier dans "**Cible**". Attention, il faut qu'il y ait un espace entre le guillemet final du chemin du fichier et "**wizardmaster**" qui sera tapé, lui, sans guillemets.



Ensuite, lorsque vous voudrez tricher dans le jeu, il n'y aura plus qu'à double-cliquer sur "**Raccourci vers Alone4.exe**". Pendant une partie, allez dans l'inventaire et vous y verrez une nouvelle option. Elle porte le nom de "**Cheats**" et, grâce à elle, il vous sera possible entre autres d'activer l'invincibilité, vous rendre directement à un niveau de votre choix ou choisir votre matériel.



CRIMSON SKIES

CHOIX DE LA MISSION

Sur le menu principal de mission, cliquez avec le bouton droit de la souris sur le microphone qui se trouve à gauche sur l'écran. Ensuite, tapez "**IDAHO**" et vous devriez voir apparaître un nouveau menu en haut à droite de l'écran. Il vous permettra d'accéder à toutes les missions du jeu.

COMMANDOS 2 : MEN OF COURAGE [MG GAMES 2002]

CHEAT MODE

Pendant une partie, sélectionnez l'un de vos soldats puis tapez "GONZOANDJON" avec les touches du clavier. Vous ne verrez absolument rien apparaître à l'écran. Mais, si vous l'avez fait correctement, vous pourrez alors utiliser les combinaisons de touches suivantes :
"**CTRL**" et "**V**" - Active ou désactive l'invisibilité.
"**CTRL**" et "**I**" - Active ou désactive l'invincibilité.
"**SHIFT**" et "**X**" - Téléporte le soldat sélectionné à l'endroit où se trouve le curseur.
"**CTRL**", "**SHIFT**" et "**N**" - Permet de remporter la victoire dans la mission en cours.

CODES

Voici les codes en mode "Normal" :
La Nuit des loups - **XHGDR**
Das Boot : les tueurs silencieux - **WKUC4**
La Mort blanche - **YSM51**
Destination Birmanie - **B7D8F**
Le Pont de la rivière Kwaï - **3GHSL**
Les Canons de Savo - **AZLM1**
Le Géant de Haïphong - **JAHSG**
Il faut sauver le soldat Smith - **UN63A**
La Forteresse de Colditz - **VAZ2P**

Paris brûle-t-il ? - **9TT5W**
Voici les codes en mode "Difficile" :
La Nuit des loups - **PLKUM**
Das Boot : les tueurs silencieux - **JE5SH**
La Mort blanche - **DFY3B**
Destination Birmanie - **K9D3H**
Le Pont de la rivière Kwaï - **NMWQ9**
Les Canons de Savo - **16G3L**
Le Géant de Haïphong - **WL3CZ**
Il faut sauver le soldat Smith - **LPQ6T**
La Forteresse de Colditz - **SRCM8**
Paris brûle-t-il ? - **PAEN8**
Voici les codes en mode "Réaliste" :
La Nuit des loups - **PVTSL**
Das Boot : les tueurs silencieux - **SKDJF**
La Mort blanche - **3DYNG**
Destination Birmanie - **9BG3S**
Le Pont de la rivière Kwaï - **KJWJK**
Les canons de Savo -**E2J7H**
Le Géant de Haïphong - **ZX78Y**
Il faut sauver le soldat Smith - **TRIB4**
La Forteresse de Colditz - **TRD78**
Paris brûle-t-il ? - **1LPQD**

DESPERADOS

CHEAT CODES

Pendant une partie, appuyez sur les touches "**SHIFT**" et "**F11**" en même temps. Mais attention, car il faut utiliser la touche "**SHIFT**" de gauche et

non pas celle de droite. Il vous sera alors possible d'entrer l'un des codes suivants :
CLINT - Vous permet de passer directement au niveau suivant.
HOLLOW MAN - Vous devenez transparent et les ennemis ne peuvent plus vous repérer.
TIMELESS - Stoppe le temps.
EPITAH - Affiche les conditions de victoire du niveau en cours.
SUPERSONIC - Affichage des zones de perception sonores.
FIDEL CASTRO - Dialogue de début de niveau.
SCHNEIDER - Quitte le jeu.
SHOW ME ALL - Affichage en mode Fil de fer.

DEUS EX [MG GAMES 2002]

CHEAT CODES

Il n'est pas possible d'entrer les Cheat Codes directement. Il faut au préalable faire une petite modification du jeu. Ouvrez la fenêtre du répertoire où vous avez installé le jeu sur votre disque dur. Par défaut, le jeu s'installe dans "**C:\DeuxEx**". Double-cliquez sur "**System**" pour ouvrir ce dossier. Il y a un fichier "**User.ini**" à cet endroit. Double-cliquez dessus pour l'ouvrir dans le Bloc-Notes de Windows. Cherchez la ligne "**B=**" et mettez à la place "**B=talk**". C'est à faire pour les deux lignes "**B=**" que vous trouverez dans le fichier.
Chargez le jeu et, pendant une partie, appuyez sur la touche "**B**". Une zone de saisie apparaît en bas de l'écran. Effacez "**Say**" pour taper "**set DeusEx.JCDentonMale bCheatsEnabled True**" en respectant les majuscules et minuscules. Ensuite, appuyez sur "**ENTREE**" pour valider ce code. Vous pourrez alors appuyer sur la touche "**B**" pour entrer les codes suivants. N'oubliez pas d'effacer le texte "**Say**" avant de taper un code en respectant les majuscules et minuscules.
god - Invincibilité
invisible true - Vous rend invisible.
invisible false - Vous rend visible.
behindview 1 - Vous ne voyez plus votre main.
behindview 0 - Vue normale.
fly - Vous pouvez voler.
ghost - Vous pouvez passer à travers les murs.
walk - Désactive le fait que vous pouvez voler ou traverser les murs.
iamwarren - Active un champ EMP.
allweapons - Fait apparaître un tas d'armes devant vous.
allammo - Donne le maximum de munitions.
allaugs - Donne toutes les modifications de base.
tantalus - Tue la personne que vous ciblez.
opensesame - Déverrouille la porte qui se trouve devant vous.
allhealth - Vous redonne tous vos points de vie.
allenergy - Refait le plein d'énergie.
allcredits - Donne 100 000 crédits.
allimages - Vous permet d'accéder à toutes les images.
set deusex.jcdentonmale energy 9 999 - Fixe votre énergie maximum à 9 999.
Les codes qui suivent permettent d'accéder directement au niveau ainsi qu'aux différentes fins du jeu. Faites attention car, lorsque vous changez de niveau, les Cheat Codes sont alors désactivés. Il faut, dans ce cas, taper de nouveau le code "**set DeusEx.JCDentonMale bCheatsEnabled True**" avant d'entrer les Cheat Codes.
Open 00_Intro
Open 00_Training
Open 00_TrainingCombat
Open 00_TrainingFinal
Open 01_NYC_UNATCOHQ
Open 01_NYC_UNATCOIsland
Open 02_NYC_Bar
Open 02_NYC_BatteryPark
Open 02_NYC_FreeClinic
Open 02_NYC_Hotel
Open 02_NYC_Smug
Open 02_NYC_Street
Open 02_NYC_Underground
Open 02_NYC_Warehouse
Open 03_NYC_747
Open 03_NYC_Airfield
Open 03_NYC_AirfieldHeliBase
Open 03_NYC_BatteryPark
Open 03_NYC_BrooklynBridgeStation
Open 03_NYC_Hangar
Open 03_NYC_MolePeople
Open 03_NYC_UNATCOHQ
Open 03_NYC_UNATCOIsland
Open 04_NYC_Bar
Open 04_NYC_BatteryPark
Open 04_NYC_Hotel
Open 04_NYC_NSFHQ
Open 04_NYC_Smug
Open 04_NYC_Street
Open 04_NYC_UNATCOHQ
Open 04_NYC_UNATCOIsland
Open 04_NYC_Underground
Open 05_NYC_UNATCOHQ
Open 05_NYC_UNATCOIsland
Open 05_NYC_UNATCOMJ12lab
Open 06_HongKong_Helibase
Open 06_HongKong_MJ12lab
Open 06_HongKong_Storage
Open 06_HongKong_TongBase
Open 06_HongKong_VersaLife
Open 06_HongKong_WanChai_Canal
Open 06_HongKong_WanChai_Garage
Open 06_HongKong_WanChai_Market
Open 06_HongKong_WanChai_Street
Open 06_HongKong_WanChai_Underworld
Open 08_NYC_Bar
Open 08_NYC_FreeClinic
Open 08_NYC_Hotel
Open 08_NYC_Smug
Open 08_NYC_Street
Open 08_NYC_Underground
Open 09_NYC_Dockyard
Open 09_NYC_Graveyard
Open 09_NYC_Ship
Open 09_NYC_ShipBelow
Open 09_NYC_ShipFan
Open 10_Paris_Catacombs
Open 10_Paris_Catacombs_Tunnels
Open 10_Paris_Chateau
Open 10_Paris_Club
Open 10_Paris_Metro
Open 11_Paris_Cathedral
Open 11_Paris_Everett
Open 11_Paris_Underground
Open 12_Vandenberg_Cmd
Open 12_Vandenberg_Computer
Open 12_Vandenberg_Gas
Open 12_Vandenberg_Tunnels
Open 14_OceanLab_Lab
Open 14_Oceanlab_Silo
Open 14_OceanLab_UC
Open 14_Vandenberg_Sub
Open 15_Area51_Bunker
Open 15_Area51_Entrance
Open 15_Area51_Final
Open 15_Area51_Page
Open 99_Endgame1
Open 99_Endgame2
Open 99_Endgame3
Open 99_Endgame4
Les codes qui suivent font apparaître des objets, animaux ou personnages devant vous :
summon Lockpick
summon Basketball
summon MultiTool
summon AcousticSensor
summon Ammo10mm
summon AmmoDart
summon AmmoDartPoison
summon AmmoDartFlare
summon AmmoNapalm
summon AmmoPlasma
summon Ammo3006
summon AmmoRockets
summon AmmoRocketWP
summon Ammo20mm

summon AmmoSabot
summon WeaponPistol
summon WeaponRifle
summon WeaponStealthPistol
summon WeaponShuriken
summon WeaponSawedOffShotgun
summon WeaponProd
summon WeaponPlasmaRifle
summon WeaponAssaultShotgun
summon WeaponFlameThrower
summon WeaponGasGrenade
summon WeaponLAM
summon Weaponmodaccuracy
summon Weaponmodclip
summon Weaponmodlaser
summon Weaponmodrange
summon Weaponmodrecoil
summon Weaponmodscope
summon Weaponmodsilencer
summon WeaponCombatKnife
summon WeaponCrowbar
summon WeaponHideAGun
summon WeaponAssaultGun
summon WeaponLAW
summon WeaponPepperGun
summon WeaponMiniCrossbow
summon WeaponSword
summon WeaponBaton
summon WeaponNanoSword
summon WeaponEMPGrenade
summon WeaponNanoVirusGrenade
summon Weapongepgun
summon Weaponmodreload
summon Terrorist
summon JCDentonMale
summon PaulDenton
summon Greasel
summon Gray
summon TiffanySavage
summon NicoletteDuClare
summon JoeGreene
summon WaltonSimons
summon JojoFine
summon AlexJacobson
summon JaimeReyes
summon BobPage
summon RepairBot
summon MedicalBot
summon HazMatSuit
summon Sodacan
summon Candybar
summon Liquor40oz
summon SoyFood
summon VialAmbrosia
summon Rebreather
summon AdaptiveArmor
summon Binoculars
summon BallisticArmor
summon LiquorBottle
summon Credits
summon WineBottle
summon Cigarettes
summon MedKit
summon VialCrack
summon Flare
summon FireExtinguisher
summon Cat
summon Rat
summon Mutt
summon mj12troop
summon mj12commando
summon unatcotroop
summon militarybot
summon bummale
summon bumfemale
summon doctor
summon nurse
summon cop
summon riotcop
summon doberman
summon Securitybot2
summon Securitybot3
summon Securitybot4
summon Spiderbot
summon bioelectriccell
summon soldier
summon sailor
summon chef
summon maggiechow
summon Seagull

Vous pouvez aussi essayer les codes suivants :

AugAdd AugCombat
AugAdd AugMuscle
AugAdd AugBallistic
AugAdd AugShield
AugAdd AugCloak
AugAdd AugRadarTrans
AugAdd AugHeartlung
AugAdd AugPower
AugAdd AugAqualung
AugAdd AugHealing
AugAdd AugEnviro
AugAdd AugEMP
AugAdd AugTarget
AugAdd AugVision
AugAdd AugDefense
AugAdd AugDrone
AugAdd AugStealth
AugAdd AugSpeed

GRAND THEFT AUTO 3

CHEAT CODES

Pendant le jeu, tapez l'un des codes que vous trouverez ci-dessous. Lorsque vous les taperez, rien ne s'affichera à l'écran. Mais, si vous les avez tapés correctement, un message s'affichera.

GUNSGUNSGUNS - Donne toutes les armes (tapez le code trois fois de suite pour l'activer, plus une fois de plus pour rajouter 100 munitions à chaque saisie).
IFIWEREARICHMAN - Donne de l'argent supplémentaire.
GESUNDHEIT - Remet les points de vie au maximum.
TURTOISE - Remet les points d'armure au maximum.
MOREPOLICEPLEASE - Augmente le niveau de recherche. À chaque fois que vous taperez ce code, cela ajoutera deux étoiles.
NOPOLICEPLEASE - Fixe le niveau de recherche au plus bas.
GIVEUSATANK - Permet d'accéder au tank Rhino.
BANGBANGBANG - Détruit tous les véhicules, y compris le vôtre. Il est donc préférable de taper ce code lorsque vous êtes à pied.
ILIKEDRESSINGUP - Change votre apparence (tapez le code plusieurs fois).
ITSALLGOINGMAAAD - Active ou désactive le fait que les piétons sont agressifs.
NOBODYLIKESME - Active ou désactive le fait que les piétons vous attaquent.
WEAPONSFORALL - Active ou désactive le fait que les piétons sont armés.
MADWEATHER - Active ou désactive le fait que le temps s'écoule plus rapidement.
SKINCANCERFORME - Change la météo en jour ensoleillé.
ILIKESCOTLAND - Change la météo en jour nuageux.
LILOVESCOTLAND - Change la météo en jour pluvieux.
PEASOUP - Change la météo et met du brouillard.
ANICESETOFWHEELS - Active ou désactive le fait que les voitures sont invisibles en dehors des roues et des feux.
CHITTYCHITTYBB - Modifie la gravité (ce qui permet des sauts beaucoup plus impressionnants).
CORNERSLIKEMAD - Active ou désactive le fait que les véhicules sont plus maniables.

HEROES OF MIGHT AND MAGIC IV

CHEAT CODES

Voici de nouveaux codes qui viennent s'ajouter à ceux parus dans le numéro précédent de PC Soluces. Les codes qui suivent sont à entrer sur la carte principale pendant que vous jouez. Il n'est pas possible de les utiliser sur les autres écrans. Pour entrer un code, appuyez sur la touche "**TAB**", celle qui se trouve à gauche de "**A**". Vous ne verrez rien, mais si vous tapez un code, il s'affichera à l'écran. Vous n'aurez plus qu'à appuyer sur la touche "**Entrée**" pour le valider.

NWCHEPHAESTUS - Affiche le menu de début de scénario.
NWCNIBELUNGENLIED - Donne un anneau de négation majeure.
NWCDOYOUSMELLBROWNIES - Donne 5 farfadets.
NWCUNDERTHEBRIDGE - Donne 5 trolls.
NWCSEVENLITTLEGUYS - Donne 5 nains.
NWCTHELAST - Donne 5 licornes.

Vous pouvez aussi essayer les codes suivants :

NWCISIS
NWCEXCALIBUR
NWCSACRIFICETOTHEGODS
NWCAPHRODITE
NWCIMAGOD
NWCOLDMAN

HITMAN : TUEUR À GAGES [PREMIÈRE COLLECTION]

CHEAT CODES

Ouvrez la fenêtre du répertoire où vous avez installé le jeu sur votre disque dur. Par défaut, il s'agit de "**C:\Program Files\Eidos Interactive\IO Interactive\Hitman - tueur à gages**". À l'intérieur,

vous trouverez un fichier "**Hitman.ini**". Double-cliquez sur ce fichier pour l'ouvrir dans le Bloc-Notes de Windows. Ajoutez une ligne "**enableconsole 1**" à la fin. Attention, il y a un espace entre "**enableconsole**" et "**1**". Sauvegardez les modifications. Ensuite, chargez le jeu et, pendant une partie, appuyez sur la touche qui se trouve à gauche de "**1**" et au-dessus de "**TAB**". La console de commande fera son apparition et il vous sera possible de taper l'un des codes suivants. Si le code est accepté, il doit normalement disparaître dans la liste des commandes...

GOD - Active l'invincibilité.
GIVEALL - Donne toutes les armes et munitions.
INFAMMO - Munitions infinies.
INVISIBLE - Vous rend invisible.

Toutes les missions

Créez une nouvelle identité et, à la place de votre nom, entrez "**Kim Bo Kastekniv**". Ensuite, si vous sélectionnez cette identité pour commencer à jouer, vous aurez directement accès à toutes les missions.

HITMAN 2 : SILENT ASSASSIN

CHEAT CODES

Avant de pouvoir entrer les codes, il faut au préalable les activer. Pour cela, ouvrez le dossier où vous avez installé le jeu sur votre disque dur. À l'intérieur, vous devriez trouver un fichier "**Hitman2.ini**". Ouvrez-le avec le Bloc-Notes de Windows et allez directement tout à la fin du texte qui s'y trouve. Là, ajoutez la ligne :

EnableCheats 1

Fermez le fichier et sauvegardez les modifications. À partir de là, vous pourrez à chaque fois charger le jeu tout en ayant la possibilité d'utiliser les Cheat Codes. Ensuite, pendant une partie, il n'y a plus qu'à appuyer sur la touche qui permet d'afficher la console de commande (le petit "**2**" au-dessus de "**TAB**" et à gauche de "**1**"). Il vous sera alors possible de taper les codes qui suivent en majuscules...

IOIRULEW - Invulnérabilité.
IOIGIVES - Donne tous les objets et les armes.
IOIEAPZEQP - Donne le maximum de munitions.
IOIHITLEIF - Redonne le maximum de points de vie.
IOISLO - Mode Ralenti lors de la mort de vos ennemis.
IOIER - Active ou désactive le mode Bomb.
IOIHITQLI - Active ou désactive le fait de pouvoir donner des coups de poing.
IOILEPOZ - Active ou désactive le mode Lethal.
IOIGRV - Active ou désactive la gravité.
IOINGUN - Toutes les armes deviennent furtives et ne sont plus détectées par vos ennemis.
IOIPOZER - Toutes les armes ont une grande puissance.

ICEWIND DALE II

CHEAT CODES

Avant toute chose, il vous faut activer la console de commande du jeu. Pour cela, avant de lancer celui-ci, utilisez l'utilitaire de configuration et choisissez l'option qui permet d'activer la console de commande ("**Cheat Console**"). Pour y arriver, cliquez sur le menu du bouton "**Démarrer**" de la Barre des tâches de Windows. Allez dans "**Tous les programmes**" puis "**Black Isle**" et, enfin, "**IWD2**".

Ensuite, pendant une partie, vous pouvez appuyer en même temps sur les touches "**CTRL**" et "**TAB**" pour afficher une petite zone de saisie en bas de l'écran. C'est là où vous pourrez taper les codes qui suivent. Pour faire disparaître cette zone de saisie, il faut taper de nouveau sur les touches "**CTRL**" et "**TAB**".

ctrlaltdelete:ExploreArea(); - Permet de voir toute la carte.
ctrlaltdelete:Hans(); - Téléporte toute l'équipe à l'endroit où se trouve le curseur.
ctrlaltdelete:SetCurrentXP(x); - Donne "x" points d'expérience à votre personnage. Vous devez remplacer le "x" par le nombre de points d'expérience que vous voulez donner au personnage.
ctrlaltdelete:AddGold(x); - Ajoute "x" pièces d'or à votre personnage. Vous devez remplacer le "x" par le nombre de pièces d'or que vous voulez donner au personnage.
ctrlaltdelete:FirstAid(); - Ajoute 5 potions de soins, 5 antidotes et un Parchemin de Transmutation Pierre/Chair dans l'inventaire de votre personnage principal.
ctrlaltdelete:Midas(); - Ajoute 500 pièces d'or.

Certains caractères sont difficiles à trouver alors qu'ils sont indispensables pour les codes. Voici la correspondance des touches...

$ - ;
SHIFT et **$** - :
9 - (
0 -)
SHIFT et le petit "**2**" au-dessus de "TAB" et à gauche de "1" - "

CHEAT CODES

Il existe un code qui permet d'activer des combinaisons de touches. Celles-ci servaient aux développeurs pour tester différents aspects du jeu. Après avoir activé les Cheat Codes, pendant une partie, tapez le code "**ctrlaltdelete:EnableCheatKeys();**". Vous pourrez alors utiliser les combinaisons de touches suivantes :

CTRL et **J** - Déplace votre personnage à l'endroit où se trouve le curseur.
CTRL et **T** - Avance d'une heure l'horloge du jeu.
CTRL et **R** - Guérit ou soigne le personnage sélectionné.
CTRL et **Y** - Tue l'ennemi ou le personnage sélectionné (mais ne fait pas gagner de points d'expérience).
CTRL et **C** - Vous permet de revoir l'écran de présentation de la partie du jeu où vous vous trouvez.
CTRL et **S** - Appuyez plusieurs fois pour choisir une animation du personnage.
CTRL et **A** - Montre l'animation choisie. Attention, car certaines animations font planter le jeu.
CTRL et **Q** - La créature sélectionnée par le pointeur de la souris rejoint votre équipe.
CTRL et **L** - Déclenche l'animation d'un tremblement de terre.
CTRL et **D** - Affiche des informations en haut de l'écran.
CTRL et **X** - Affiche des informations sur votre position.
CTRL et **1** - Change le niveau d'armure (a priori, seulement en apparence).
CTRL et **2** - Fait un fondu au noir. Seul problème, l'écran devient tout noir.
CTRL et **3** - Fait l'inverse du fondu au noir. Permet de revenir à la normale si vous avez utilisé "CTRL" et "2".
CTRL et **4** - Active ou désactive l'affichage d'un fond différent pour vous indiquer tous les objets avec lesquels il peut y avoir une interaction.
CTRL et **6** - Change l'apparence de votre personnage en l'un des personnages ou créatures que vous pouvez rencontrer. Cela peut planter le jeu.
CTRL et **7** - La même chose que pour "CTRL" et "6", si ce n'est que [illegible] des créatures et personnages défile dans le sens contraire. Cela peut planter le jeu.
CTRL et **8** - Active ou désactive une surbrillance sur les textes.
CTRL et **9** - Place un cadre de couleur jaune autour des personnages et monstres.

Il est à noter que l'utilisation de ces touches n'est pas sans risques. En effet, il n'est pas rare que l'utilisation de certaines d'entre elles plante le jeu. Il ne vous reste plus alors qu'à relancer votre ordinateur !

CHEAT CODES : LES OBJETS

Si vous avez activé les Cheats Codes, il vous sera possible d'utiliser "**ctrlaltdelete:CreateItem("x");**". Le "**x**" doit être remplacé par l'un des codes de noms d'objets que vous trouverez ci-dessous. Par exemple, tapez "**ctrlaltdelete:CreateItem("00AROW01");**" pour obtenir une flèche. Les objets sont ajoutés à l'inventaire de votre personnage principal. S'il n'y a pas de place dans son inventaire pour y ajouter l'objet, il ne sera pas pris en compte du tout !

BÂTONS

00STAF01 - Bâton.
00STAF02 - Bâton +1.
00CWSTAB - Bâton +1.
00STAF95 - Bâton de qualité.
00STAF96 - Bâton +5.
00STAF97 - Bâton +4.
00STAF98 - Bâton +3.
00STAF99 - Bâton +2.

DAGUES

00DAGG01 - Dague.
00DAGG02 - Dague de qualité.
00DAGG03 - Dague +1.
00CWDAGF - Dague +1.
00DAGG04 - Dague +2.
00DAGG05 - Dague longue dent +2.
00DAGG06 - Dague de jet.
00DAGG84 - Dague de jet +2.
00DAGG85 - Dague de jet +1.
00DAGG87 - Dague +5.
00DAGG88 - Dague +4.
00DAGG89 - Dague +3.
00DAGG99 - Dague du venin.

FLÉCHETTES

00DART01 - Fléchette.
00DART02 - Fléchette +1.
00CWDRTA - Fléchette +1.
00DART03 - Fléchette d'étourdissement.
00DART04 - Fléchette sanglante.
00DART85 - Fléchette de feu + 1.
00DART89 - Fléchette de qualité.
00DART90 - Fléchette +5.
00DART91 - Fléchette +4.
00DART92 - Fléchette +3.
00DART93 - Fléchette +2.
00DART97 - Fléchette de feu + 5.

HACHES

00AX1H01 - Hache d'arme.
00AX1H02 - Hache d'arme de meilleure qualité.
00AX1H03 - Hache d'arme +1.
00AX1H04 - Hache d'arme +2.
00AX1H05 - Hache de jet.
00AX1H06 - Hache de jet +2.
00AX1H77 - Hache de jet +1.
00AX1H91 - Hache d'arme +5.
00AX1H92 - Hache d'arme +4.
00AX1H93 - Hache d'arme +3.
00AX1H96 - Hache de jet de meilleure qualité.

HALLEBARDE

00HALB01 - Hallebarde.
00CWHALB - Hallebarde.
00HALB02 - Hallebarde de qualité.
00CWHALC - Hallebarde +1.
00HALB03 - Hallebarde +1.
00HALB04 - Hallebarde +2.
00HALB87 - Hallebarde +5.
00HALB88 - Hallebarde +4.
00HALB89 - Hallebarde +3.

ARMES CONTONDANTES

00CWBLUC - Fléau +1.
00CWBLUE - Masse de qualité.
00CWBLUF - Masse +1.
00CWBLUG - Morgenstern.
00CWBLUH - Morgenstern de qualité.
00CWBLUI - Morgenstern +1.
00CWDRI3 - Masse +1.
00MACE01 - Masse.
00MACE02 - Masse de qualité.
00MACE03 - Masse +1.
00MACE96 - Masse +5.
00MACE97 - Masse +4.
00MACE98 - Masse +3.
00MACE99 - Masse +2.
00MSTR01 - Morgenstern.
00MSTR02 - Morgenstern de qualité.
00MSTR03 - Morgenstern +1.
00MSTR87 - Morgenstern +5.
00MSTR88 - Morgenstern +4.
00MSTR89 - Morgenstern +3.
00MSTR90 - Morgenstern +2.

ARC

00BOWC01 - Arc long composite.
00BOWC01 - Arc long composite de qualité.
00BOWC04 - Arc long composite +1.
00BOWC96 - Arc long composite +5.
00BOWC97 - Arc long composite +4.
00BOWC98 - Arc long composite +3.
00BOWC99 - Arc long composite +2.
00BOWL01 - Arc long.
00BOWL02 - Arc long de qualité.
00BOWL03 - Arc long +1.
00BOWL88 - Arc long +5.
00BOWL89 - Arc long +4.
00BOWL90 - Arc long +3.
00BOWL91 - Arc long +2.
00BOWP01 - Arc court composite.
00BOWP02 - Arc court composite +1.
00BOWS01 - Arc court.
00BOWS02 - Arc court de qualité.
00BOWS03 - Arc court +1.
00BOWS96 - Arc court +5.
00BOWS97 - Arc court +4.
00BOWS98 - Arc court +3.
00BOWS99 - Arc court +2.
00CWBOWB - Arc court de qualité.
00CWBOWC - Arc court +1.
00CWBOWE - Arc long composite de qualité.
00CWBOWF - Arc long composite de la Main.
00CWBOWH - Arc long de qualité.
00CWBOWI - Arc long +1.

FLÈCHES

00AROW01 - Flèche.
00AROW02 - Flèche de meilleure qualité.
00AROW03 - Flèche +1.
00AROW04 - Flèche +2.
00AROW05 - Flèche acide +1.
00AROW06 - Flèche empoisonnée.
00AROW07 - Flèche de dissipation de la magie.
00AROW08 - Flèche de feu +1.
00AROW09 - Flèche de glace +1.
00AROW10 - Flèche perceuse.
00AROW92 - Flèche +5.
00AROW93 - Flèche +4.
00AROW94 - Flèche +3.
00AROW95 - Flèche marteau +1.
00CWARWB - Flèche de feu +1.
00CWARWE - Flèche +1.
00CWARWF - Flèche +2.
00CWARWG - Flèche +4.

LES SIMS : ENTRE CHIENS ET CHATS...

Plus d'argent

Pour obtenir encore plus d'argent avec l'extension **ENTRE CHIENS ET CHATS**, il faut utiliser le code "**ROSEBUD**". Pour cela, appuyez sur les touches "**CTRL**", "**SHIFT**", "**ALT**" et "**C**" pour faire apparaître une zone de saisie dans le coin supérieur gauche de l'écran. Tapez le code "**ROSEBUD ; :**". Lorsque vous appuyez sur la touche "**Entrée**", vous obtenez un message "**No such cheat**". Gardez la touche "**Entrée**" enfoncée et vous obtiendrez de l'argent tant que vous ne la relâcherez pas.

MEDAL OF HONOR

CHEAT CODES :

Avant toute chose, il faut créer un raccourci vers le programme du jeu. Pour cela, ouvrez le dossier où vous avez installé le jeu sur votre disque dur. À l'intérieur, il y a un fichier "**Mohaa.exe**". Cliquez avec le bouton droit dessus et sélectionnez "**Créer un raccourci**" sur le menu qui apparaît. Une nouvelle icône apparaît. Cliquez dessus et, sur le menu, choisissez "**Propriétés**". Dans la partie à droite de "**Cible :**", vous pouvez voir le chemin complet ainsi que le nom du fichier suivi d'un guillemet. Après le guillemet, tapez un espace et écrivez "**+set ui_console 1 +set cheats 1 +set thereisnomonkey 1**". N'oubliez pas qu'il faut un espace entre le guillemet final et le texte que vous allez ajouter ! Cliquez sur "**OK**" puis double-cliquez sur le raccourci que vous venez de créer pour lancer le jeu.

Pendant une partie, vous pourrez alors appuyer sur la touche avec le petit "**2**" au-dessus de "**TAB**" et à gauche de "**1**". La console de commande du jeu apparaîtra et il vous sera possible de taper l'un des codes suivants :

dog - Active l'invincibilité.
wuss - Donne toutes les armes.
notarget - Désactive le ciblage des ennemis.
noclip - Désactive ou réactive le clipping (possibilité de passer à travers les murs).
listinventory - Affiche votre inventaire.
coord - Affiche les coordonnées de l'emplacement où vous vous trouvez.
kill - Vous tue instantanément.

NEED FOR SPEED : PORSCHE 2000 [MG GAMES 2002]

CHEAT CODES

Créez un nouveau joueur et, lorsque l'on vous demande son nom, utilisez l'un des codes suivants pour obtenir l'effet désiré. Vous devriez entendre un petit effet sonore lorsque vous validez le nom, ce qui vous indique que le code a bien été pris en compte. Attention à bien respecter les majuscules et minuscules…

yraGyraG - Permet d'accéder à toutes les voitures.
Dakar - Active le mode Rally.
Smash Up - Active le mode Destruction Derby.
Gulliver - Affiche les voitures en miniature.
fetherw8 - Rend les voitures beaucoup plus lourdes.
Fuzzyfuz - Active la police dans les courses rapides (à l'exception de quelques-unes).
freewill - Augmente considérablement la vitesse de votre voiture (ne fonctionne qu'en mode 1 Joueur).

NO ONE LIVES FOREVER 2

CHEAT CODES

Pendant une partie, appuyez sur la touche "**T**" et il vous sera alors possible de taper l'un des codes suivants :

god - Invulnérabilité.
health - Redonne tous vos points de vie.
guns - Donne toutes les armes.

ONI

CHEAT CODES

Première chose à savoir, les Cheat Codes ne fonctionneront que si vous avez terminé le jeu. Ensuite, à chaque fois que vous lancerez le jeu et pendant une partie, vous pourrez appuyer sur la touche "**F1**" pour pouvoir entrer l'un des codes suivants :

LIVEFOREVER - Active l'invincibilité.
SHAPESHIFTER - Permet de changer de personnage en appuyant sur la touche "F8".
FATLOOT - Donne des munitions et des points de vie.
WINLEVEL - Permet de gagner et de passer au niveau suivant.
LOSELEVEL - Vous fait perdre.
BIGHEAD - Mode Grosse Tête.
MINIME - Mode Mini.
SUPERAMMO - Mode Super Ammo.
RESERVOIRDOGS - Les ennemis se combattent entre eux.
ROUGHJUSTICE - Mode Gatling Guns.
CHENILLE - Mode Daodan Power.
BEHEMOTH - Mode Godzilla.
ELDERRUNE - Régénération.
FISTSOFLEGEND - Mode Fists of Legend.
KILLMEQUICK - Mode Ultra.
CAROUSEL - Mouvement au ralenti.
THEDAYISMINE - Mode Developper.

Vous pouvez aussi essayer les codes suivants :

MOONSHADOW
MUNITIONFRENZY
TOUCHOFDEATH
CANTTOUCHTHIS
GLASSWORLD

MODE DEVELOPER

Si vous avez activé le mode Developper en utilisant le code "**THEDAYISMINE**", vous aurez alors accès à la console de commande du jeu. Pour cela, pendant une partie, appuyez sur la touche avec le petit "**2**" qui se trouve à gauche "**1**" et au-dessus de "**TAB**". Vous pourrez alors utiliser ces nouveaux codes...

DOOR_IGNORE_LOCKS = 1 - Déverrouille toutes les portes du niveau en cours.
AI2_KILL - Élimine tous les ennemis qui se trouvent

aux alentours.
CHR_NOCOLLISION 1 - Désactive le clipping (ce qui permet de passer à travers les murs et obstacles).
CHR_NOCOLLISION 0 - Résactive le clipping au cas où il serait désactivé.
DUMP_DOCS - Affiche toutes les commandes.
En mode Developer, il vous est aussi possible d'utiliser les touches suivantes :
"**F7**" - Cycle Through Available Weapons.
"**F8**" - Permet de changer de personnage.
"**F9**" - Commence un enregistrement de votre partie.
"**F10**" - Termine l'enregistrement de votre partie.
"**F11**" - Rejoue l'enregistrement de la partie.
"**CTRL**", "**SHIFT**" et "**Y**" - Affiche le nombre d'images par seconde.
"**CTRL**", "**SHIFT**" et "**G**" - Active ou désactive le ralenti.
"**CTRL**", "**SHIFT**" et "**S**"- Active ou désactive les textures.
"**CTRL**", "**SHIFT**" et "**B**" - Affiche des informations sur votre adversaire.

RALLY CHAMPIONSHIP 2002 [MG GAMES 2002]

Tout débloquer
Sur le menu principal du jeu, tapez simplement "**cheating homer**". Vous ne verrez absolument rien à l'écran lorsque vous taperez le code, mais, si vous l'avez entré correctement, vous devriez entendre un effet sonore. Ensuite, vous vous apercevrez ensuite que toutes les courses ainsi que toutes les voitures seront alors disponibles.

ROBIN HOOD : LA LÉGENDE DE SHERWOOD

CHEAT CODES

Pendant une partie, placez le curseur de la souris sur l'icône qui permet de s'accroupir. Une fois que c'est fait, appuyez sur la touche "**F11**" du clavier, ce qui aura pour effet d'afficher un écran tout noir avec simplement une invite en bas à gauche de l'écran où il vous sera possible d'utiliser les codes suivants :
IMMUNITY - Affiche le message "Friends Invulnerable" et ne comptabilise plus les points de dégâts pris par vos personnages.
GOODLUCK - Affiche le message "100 Amulets Added to the Campaign" et vous donne 100 trèfles.
CASH - Affiche "Money" et ajoute 1 000 livres à votre argent.
CASH HUNDRED - Affiche "Money" et ajoute 100 livres à votre argent.
CASH THOUSAND - Affiche "Money" et ajoute 1 000 livres à votre argent.
CASH TENTHOUSAND - Affiche "Money" et ajoute 10 000 livres à votre argent.
CASH HUNDREDTHOUSAND - Affiche "Money" et ajoute 100 000 livres à votre argent.
BINGO - Affiche "Ammunition" et donne le maximum de munitions à vos personnages (généralement 999999).
MERRYMAN - Affiche le message "New Member !" et ajoute un compagnon à votre équipe (si c'est possible).
PAM - Affiche "Pamela Anderson" et active ou désactive l'intelligence de vos ennemis. Cela a généralement pour effet de les rendre bien plus faciles à affronter.
UNBLIP - Affiche "Unblip !" et révèle toutes les unités sur la carte, même celles dont vous ne pouviez voir que les ombres jusque-là.
EINSTEIN - Affiche le message "3D-Obstacles Displayed" et affiche des formes en 3D fil de fer pour tous les obstacles.
Une fois que vous avez entré un ou plusieurs codes, pour revenir au jeu et sortir de l'écran noir, il suffit d'appuyer sur la touche "**Entrée**" de votre clavier.

ROLLERCOASTER TYCOON

CHEAT CODES

Cliquez sur l'un des visiteurs du parc. Ensuite, cliquez sur l'icône qui permet de lui donner un nom et utilisez l'un de ceux qui suivent pour obtenir l'effet indiqué :
Chris Sawyer - Ce visiteur n'arrête pas de prendre des photos.
Simon Foster - Ce visiteur s'arrête souvent pour peindre des tableaux des attractions.
Melanie Warn - Rend joyeux le personnage à chaque fois que vous lui donnez ce nom.
Katie Brayshaw - Ce visiteur s'arrête régulièrement pour agiter les bras en l'air.
John Wardley - Ce visiteur est constamment émerveillé par les attractions.
John Mace - Paie les prix en double pour les attractions.
Damon Hill - Pilote un karting deux fois plus vite que les autres visiteurs.
BigBucks - Ce visiteur n'a pas de limite d'argent.
Tony Day - Ce visiteur n'arrête pas de manger des hamburgers.
Vous pouvez aussi essayer les noms suivants :
Bill Gates
Michael Schumacher
Tom Cruise

SIM GOLF

Plus d'argent
Pendant une partie, il suffit tout simplement d'appuyer en même temps sur les touches "**SHIFT**" et "**=**". Ce faisant, votre capital augmentera de 10 000. Rien ne vous empêche de garder les deux touches enfoncées pour que votre argent augmente beaucoup plus rapidement. Toutefois, une petite étoile s'affichera à côté de votre argent pour vous rappeler ce que vous venez de faire !

STAR WARS GALACTIC BATTLEGROUNDS

MISSION CACHÉE

Les concepteurs du jeu sont plutôt facétieux. En effet, il existe une mission impossible en théorie à réaliser dans le premier niveau de la campagne de Chewbacca ("**La Reconstruction**"). Pour l'atteindre, il faut donc tricher un peu !
Appuyez sur la touche "**Entrée**" et tapez le code "**forceexplore**". Tapez de nouveau "**Entrée**" et tapez le code "**forcesight**". À l'est de la carte, vous verrez un camp d'hommes des sables mais aussi le capitaine Panaka et Obi-Wan Kenobi, provenant directement de la nouvelle trilogie de STAR WARS ! Jouez normalement jusqu'à ce que vous ayez délivré des ouvriers wookie. Utilisez les codes "**forcecarbon**", "**forcefood**", "**forcenova**" et "**forceore**" pour obtenir 1 000 unités de chacune des ressources. À ce moment-là, il ne vous restera plus qu'à créer un centre de commandement et à développer votre base jusqu'à ce que vous ayez réussi à obtenir une base aérienne (pour cela, il faudra passer au troisième niveau technologique). À vous de voir si vous voulez tricher beaucoup plus ou essayer de faire la mission de manière plus ou moins honnête avec seulement les 1 000 unités pour chaque ressource. Pour être encore plus honnête, tapez une nouvelle fois les codes "**forceexplore**" et "**forcesight**" pour remettre le brouillard de guerre avant de commencer à développer votre base. Tricheur ou pas, à vous de voir !
La mission est donc d'emmener des troupes auprès de Obi-Wan Kenobi puis de libérer la reine Amidala. Lorsque vous aurez éliminé les hommes des sables, ramenez la reine jusqu'à la navette royale et vous serez attaqué par Aurra Sing. Lorsque vous arrivé à la navette, Darth Maul viendra vous attaquer alors que Qui Gon Jinn et R2-D2 vous rejoignent !

STAR WARS GALACTIC BATTLEGROUNDS SAGA

CHEAT CODES

Pendant une partie, appuyez sur la touche "**Entrée**" et le jeu se mettra en pause. Vous verrez d'ailleurs une zone de saisie où il vous sera possible de taper l'un des codes suivants à droite de "**Dialoguer**"...
SKYWALKER - Permet de remporter la victoire dans la mission en cours.
TARKIN - Détruit tous les ennemis (ce qui se résume souvent par une victoire).
FORCEFOOD - Ajoute 1 000 unités de nourriture.

FORCENOVA - Ajoute 1 000 unités de cristaux.
FORCECARBON - Ajoute 1 000 unités de carbone.
FORCEORE - Ajoute 1 000 unités de minerai.
FORCEBUILD - Active le fait que les constructions sont instantanées.
FORCEEXPLORE - Permet de dévoiler toute la carte.
FORCESIGHT - Désactive le brouillard de guerre (permet de voir tous les ennemis sur la carte).
SIMONSAYS - Fait apparaître sous le curseur un Ewok du nom de "Simon l'Ewok tueur".
SCARYNEIGHBOR - Fait apparaître sous le curseur un "Maraudeur Bongo". Le curseur doit se trouver au-dessus de l'eau puisqu'il s'agit d'une unité marine.
DARKSIDEx - Élimine le joueur "x". "x" doit être remplacé par un numéro de votre choix. Par exemple, si vous tapez "DARKSIDE2", vous éliminerez le deuxième joueur de la partie. Généralement, le premier joueur ("1"), c'est vous !

SWAT 3 : CLOSE QUARTERS BATTLE [ELITE ÉDITION]

CHEAT CODES

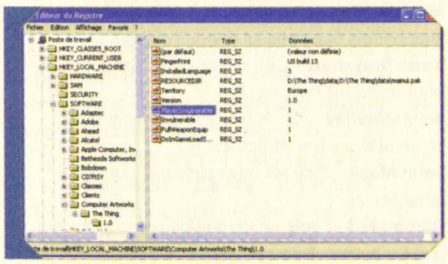
Avant d'utiliser les Cheat Codes, il faut pouvoir accéder à la console de commande du jeu. Pour y arriver, utilisez un éditeur de texte tel que le Bloc-Notes de Windows et ouvrez le fichier "**Pcontrol.con**" qui se trouve dans le répertoire où vous avez installé le jeu sur votre disque (par défaut "**C:\Sierra\Swat3**"). Faites défiler le texte pour aller directement à la toute dernière ligne du fichier. Et remplacez
mapkey +# "showconsole";
par **mapkey +Z "showconsole";**
Sauvegardez la modification puis lancez le jeu. Pendant une partie, appuyez en même temps sur les touches "**SHIFT**" et "**Z**" pour faire apparaître une console où il vous sera possible de saisir l'un des codes suivants :
IAMLEET - Permet de réussir automatiquement les missions tant que le code est activé.
JOHNWOO - Lorsque vous êtes proche d'un ennemi, mort ou vivant, le jeu est ralenti.
SWATLORD - Toute l'équipe est invincible.
BIGGERPOCKETS - Munitions infinies.
CASUAL - Les membres de l'équipe sont torse nu et en short en dehors des équipements de protection (casque, gilet pare-balles...).
DOUBLESHOT - Les armes sont plus puissantes.
NC17 - Les blessures sont beaucoup plus saignantes.
NOSHADES - Les missions nocturnes se déroulent de jour.
HOTSTUFF - Les ennemis sont plus durs à tuer.
JUSTIN - Les ennemis se rendent moins facilement.
Vous pouvez aussi essayer les codes suivants :
RABIES
WHOSYOURBOSS
Pour sortir de la console de commande, appuyez sur la touche "**Échap**".
Impossible de blesser votre équipe
Dans SWAT 3, une balle perdue peut très bien aller se loger dans l'un des membres de votre équipe. Une gaffe assez gênante qui peut se répéter si l'on panique dans le feu de l'action. On peut dire au programme de ne plus compter les blessures que vous risquez de faire à vos compagnons.
Pour cela, avec un éditeur de texte tel que le Bloc-Notes de Windows, ouvrez le fichier "**Swat.cfg**". À l'intérieur, remplacez le "**1**" de la ligne "**shootgoodguys=1**" par "**0**". Ainsi, vous devez obtenir "**shootgoodguys=0**". Lorsque vous rechargerez le jeu, vous ne risquez plus de mettre par erreur une balle dans la tête de l'un de vos coéquipiers.

TAXI 2 [MG GAMES 2002]

CHEAT CODES

Sur le menu principal du jeu, appuyez dans l'ordre sur les touches suivantes en fonction des effets que vous voulez obtenir.
Accès à toutes les missions :
"**SHIFT**", "**CTRL**", "**ALT**", "**Flèche gauche**", "**Flèche droite**", "**CTRL**", "**Flèche gauche**", "**CTRL**", "**Flèche droite**", "**CTRL**", "**ALT**", "**Flèche haut**", "**Flèche bas**", "**CTRL**", "**Flèche haut**", "**CTRL**", "**Flèche bas**" et "**SHIFT**"
Désactive l'accès à toutes les missions : "**SHIFT**", "**CTRL**", "**ALT**", "**CTRL**", "**ALT**" et "**SHIFT**".

THE THING



Invulnérabilité et armement
Cliquez sur le bouton "**Démarrer**" de Windows et choisissez "**Exécuter**". Dans la boîte de dialogue qui s'ouvre, tapez "**Regedit**" à droite de "**Ouvrir**" puis cliquez sur "**OK**". Cela aura pour effet d'ouvrir l'Éditeur du Registre de Windows. Double-cliquez sur "**HKEY_LOCAL_MACHINE**" puis sur "**SOFTWARE**". Faites de nouveau la même chose avec "**Computer Artworks**" et "**The Thing**". Enfin, cliquez sur "**1.0**" et, sur la partie droite de l'Éditeur du Registre de Windows, vous devriez voir une liste dont "**Version**" qui indique justement "**1.0**". À partir de là, il va falloir créer de nouvelles clés, il s'agit de variables telles que "**Version**". Ne vous inquiétez pas, c'est plutôt facile... Par exemple, pour être invulnérable, cliquez sur "1.0" dans la partie gauche de l'Éditeur du Registre de Windows. Ensuite, dans le menu "**Édition**", choisissez "**Nouveau**" puis "**Valeur chaîne**". Dans la partie droite de l'Éditeur du Registre de Windows, vous aurez alors "**Nouvelle Valeur #1**". Renommez ce "**Nouvelle Valeur #1**" en "**PlayerInvulnerable**". Ensuite, double-cliquez sur "**PlayerInvulnerable**" et mettez "**1**" **dans "Données de la valeur**". Et voilà !
"**PlayerInvulnerable**" n'est pas la seule variable que vous pouvez créer. Voici la liste de toutes les valeurs supplémentaires acceptées par le jeu :
PlayerInvulnerable - Invulnérabilité.
Invulnerable - Invulnérabilité pour tous les personnages amicaux (sauf en cas d'excès).
FullWeaponEquip - Donne toutes les armes.
DoInGameLoadSave - Permet de charger et sauvegarder en cours de jeu (sur le menu de la touche "Échap").
Il faut tout de même ajouter que ces variables doivent porter le nom indiqué en respectant les majuscules et minuscules. Enfin, si vous assignez "**1**", l'effet sera activé. Mais rien ne vous empêche de changer la valeur en "**0**" pour désactiver l'option. Enfin, il est important de noter que ces astuces ne fonctionnent qu'à partir du moment où vous changez de carte ou lorsque vous démarrez une nouvelle partie. Si vous utilisez une sauvegarde, faite au préalable, les modifications ne prendront effet que lorsque vous passerez au niveau suivant.

ZEUS, MAÎTRE DE L'OLYMPE [BEST-SELLER]

CHEAT CODES

Pendant une partie, appuyez simultanément sur les touches "**ALT**", "**CTRL**" et "**C**". Une petite fenêtre s'affichera où il vous sera possible de taper l'un des codes suivants :
Delian Treasury - Donne 1 000 drachmes.
Ambrosia - Donne la victoire pour la mission en cours après quelques mois.
Fireballs from Heaven - Boules de feu qui s'abattent du ciel.
Bowvine and Arrows - Les tours tirent des vaches à la place des flèches.
Vous pouvez aussi essayer les codes suivants :
Cheese Puff
SoundFrags.
Attention, il faut respecter les majuscules et minuscules lorsque vous utilisez ces codes.

Pour comprendre et optimiser les performances de votre PC

LE CLUB LOGOSONNERIE

TELECHARGE une SONNERIE de folie ou le LOGO kiltefo!

Par tél : 08 99 70 56 78

par minitel : 3617 logosonnerie

sur le net : www.logosonnerie.com

BIG LOGOS

CLASSIC LOGOS

SONNERIES : LES + FIDELES A LA VERSION ORIGINALE !!

LE TOP

43307 Ketchup song Asereje
23995 1er gaou
11023 Le Flic De Beverly Hills
11025 L'Exorciste
28742 Ti amo
10088 Mission Impossible
39410 J'ai demandé à la lune
38901 Stach stach
11059 Les bronzés font du ski
46914 Dilemma
46704 Musique
40725 I need a girl
40307 Un enfant de toi
44834 Manhattan-Kaboul
15009 Simpsons
39755 Without me
11015 Le Parrain
22971 Pub DIM
43292 5,9,1
38729 Desenchantée
23607 A demi nue
41006 When you look at me
11045 Pulp Fiction
45003 Mon amant de Saint Jean
09161 The real slim shady

LES TUBES FM

42074 A thousand miles
42797 Au soleil
44980 Boys
43251 By the way
40698 Come back to me
45528 Diamant noir
20412 E ritorno da te
23607 Elle m'a déçu
43021 Hot in herre
40725 I need a girl part one
40555 If tomorrow never comes
43019 I'm gonna be alright
52314 I'm gonna getcha good
47774 In this world
44892 It's kyz my life
41478 It's OK
12123 Joe le taxi
47426 Le sfar
47430 Les beaux draps
40530 Love don't let me go
47882 Que vous dire ?
47879 Shined on me
46775 Singles
46700 So many men
52288 Tchi-cum-bah

LES NEWS

47946 Aime
44127 Apprendre à aimer
51972 Avec classe
47391 Electrical Storm
48818 Elle s'ennuie
46773 Gangsta Lovin
47830 Happy
52236 Je ne veux qu'elle
46703 Je suis et je resterai
52237 Julia
46775 Le show
47644 Like a virgin
46771 Mao Boy
52287 Marie
46704 Musique
47432 Nos differences
46772 Nos rendez vous
47775 Pardonne moi
46705 People come people go
47896 Prisencoli
46933 Sache
46700 So many men
44126 Symphonie de l'âme
47996 Tu es mon autre
48821 You didn't expect that

CINE

11076 Armagedon
11075 Arizona Dream
11077 Autant en emporte le vent
11057 Bagdad Café
11082 Bodyguard
43286 Chan Chan
11088 Danse avec les loups
11089 Dirty dancing
11008 ET
31654 Etoile des neiges
11160 Fame
11011 Flashdance
11360 Ghost
43287 Goldeneye
11096 Goldfinger
11017 Indiana Jones
11021 La Famille Addams
11041 La Guerre des Etoiles
11153 Le gendarme de St Tropez
13234 Le journal de Bridget J.
22705 Le seigneur des anneaux
12644 Midnight Express
11047 Pretty Woman
11060 Rocky
42804 Spiderman

CHANSONS FRANÇAISES

12170 A nos actes manqués
12016 Belle
34722 C'est une belle journée
38729 Désenchantée
42694 Docteur Renaud...
40699 En apesanteur
38007 Il jouait du piano debout
39410 J'ai demandé à la lune
32866 J'attends l'amour
12161 Je l'aime à mourir
34719 Jusqu'au bout
39128 La musique dans la peau
12034 Là-bas
12195 Le paradis blanc
44928 L'erreur est humaine
42791 Les choses
23606 Millesime
43273 On va s'aimer
42419 Où va le monde
42225 Que des mots
42225 S'il suffisait d'aimer
13246 Suprême
12058 Tombé pour elle
12009 Trop de gens qui t'aiment
12031 Vérone

TUBES DES 80's

12201 Besoin de rien, envie de toi
12208 C'est la ouate
48862 Cœur de loup
12214 Comme un avion sans aile
48010 Comme un ouragan
12255 Est-ce que tu viens pour...
48013 Ils s'aiment
12103 J'ai encore rêvé d'elle
48014 Je te survivrai
12123 Joe le taxi
12213 L'aziza
12222 Les brunes comptent pas...
12140 Les démons de minuit
12185 Macumba
12130 Nuit de folie
08117 Oh Susanna
12226 Oui, j'l'adore
12229 Partenaire particulier
48016 Thai nanana
12215 Toi toi mon toi
48806 Tout doucement
48017 Tourner première fois
48807 Tropique
48018 Un soir de pluie
48019 Une autre histoire

R&B RAP

20227 12/0013
20186 After show
20202 AKH
19096 All eyez on me
14946 Baby come on over
20023 Bitch
09568 Celle qui a dit non
19132 Don't stop
20222 Emeute
13581 Gangsta's paradise
11504 I ain't madatcha
13064 I Believe I Can Fly
21824 I refuse
19864 Lady
19077 Le maton me guette
14975 Loving you
09792 My name is
23599 Qui est l'exemple ?
09170 R&B 2 Rue
20062 Snoop Dogg
19078 Taxi
24035 Tourner des pages
20179 Until the end of time
13093 Wassup
23998 What about us

UN TOUT NOUVEAU MESSAGE D'ACCUEIL POUR TA MESSAGERIE OU TON REPONDEUR FIXE !

Vite teste le : 08 99 70 46 70

Choisis parmi des milliers de messages pré-enregistrés : Imitations d'hommes politiques, de sportifs, d'acteurs... parodies de films, fausses pub délirantes...

01477 Louis De Funès*
01118 Morte couille
01115 Votre mission
01195 Le parrain
19302 L'exorciste
40748 Stach stach
14299 La vérité j'réponds
01301 Hein, que ça t'énerve!
01576 Jean-Marie Bigard*
01364 La vérité
42938 Jacques Chirac*
40790 1m73 62kg*
19881 Casimir, le monstre gentil
01687 Elie Semoun*
01541 Doc Gynéco*
01470 Eric Cantona*
29066 La panthère rose
01213 Ange & démon
21801 Tubullar bells
01585 Rappel illico
33092 E.T
21807 Because I got high*
01191 Men in black
29063 Capitaine Flam
29074 Famille Addams

*IMITATIONS et PARODIES

NEW !!
TU PEUX MEME RAJOUTER TON PRENOM POUR LE PERSONNALISER !!!!
+ DE 500 PRENOMS DISPO !

Envie d'un bon délire, de piéger un pote ??

APPELLE VITE LE : 08 99 70 70 74

et choisis la réf. de ton choix !!!

Régale-toi en l'entendant se faire piéger*! *avec son autorisation.

LE BEST OF

17710 Orgasme (Harry sans Sally)
17934 La direction des Impôts
17886 L'huissier de justice
17930 Vous êtes sur écoute
19572 Spizza Speed
46596 Mari jaloux
17641 48 heures au lit
17717 Invitation aphrodisiaque
39553 Police nationale
17592 Là où t'as pas idée
39556 Centre des Impôts
46590 Drogue dans les urines
46594 Le testeur de préservatif
46599 Orgasme féminin
39552 Votre opérateur téléphonique
46593 Le télégramme téléphone

LES NEWS

47905 Vous avez gagné!
47904 Voiture eraflée
47898 La fourrière
47897 Les vacances annulées
47292 Je suis toute trempée
46600 Parasites
46601 Taxi fou
46603 Sexy Folies
39554 Raymond & Co démolition
39555 Paris-Marseille
39557 Les Assedics
43095 Voisin cambriolage
17883 Papy déboussolé
17884 Problème de sou
17885 Argent diabolique
17890 Futur papa

FONCTIONNE AVEC TOUS LES TELEPHONES FIXES OU PORTABLES !!

...T'es jalou(se) ? fais-lui passer un test de fidélité "vérité" sans qu'il(elle) le sache!

LE BEST OF

17581 Je t'aime
17918 Je t'ai repéré
17563 Mon amour, ma merveille
17723 C'est fou l'effet que tu me fais
17728 J't'appelle de mon bain
17725 Tu sais de quoi j'ai envie?
17652 J'ai envie et besoin de toi
44883 Déclaration féminine
44884 Déclaration masculine
17855 Miaulement voisin
44879 L'amoureux timide
17564 Je t'aime à l'infini
44888 Je te kiffe
17709 Fantasme absolu

REÇOIS PAR SMS LE CODE ESPION POUR L'ECOUTER* *Avec son accord

DEMANDE L'AUTORISATION A TES PARENTS AVANT D'APPELER. Liste des téléphones compatibles sur www.logosonnerie.com ou en appelant le 0 826 88 33 44 (0,150 €/mn). © 123MM -RC 342 177 029.
Tarifs depuis un poste fixe : 0899 : 1,349€/appel + 0,337 €/mn - 3617 : 0,843 €/mn. En appelant nos services mobilité, votre numéro de mobile sera enregistré dans notre base. Néanmoins et conformément à l'article 34 de la Loi n° 78-17 du 6 janvier 1978 relative à l'informatique, aux fichiers et aux libertés, nous vous rappelons que vous disposez d'un droit d'accès de rectification et de suppression des données nominatives vous concernant.. Vous pouvez donc à tout moment demander à ne plus figurer sur notre base en écrivant à : 123 MULTIMÉDIA - BP 1141 - 31100 TOULOUSE. *JOE BAR TEAM, © Editions Vents d'Ouest/Bar 2. *BETTY BOOP : © (year) King Features Syndicates, Inc./Fleischer Studios, Inc.